http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel. 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel. 02/ 33100413
Fax 02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi

Collaboratori
Alex Badalich, Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Diano, Kynel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Vito Ripa, Tiziano Toniutti, Antonio Visca

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S.Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L.45000 per 11 numeri
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70 - Milano
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

SPECIALI

GIOCHI A MILLE!

Questo numero di K farà scoppiare i punti metallici, tanto è zeppo di buone cose. Oltre al considerevole numero di recensioni indicate nella lista qui sotto, che comprende finalmente anche i giochi d'avventura e/o di ruolo (stranamente, ma per nessuna ragione particolare, non erano mai riportati nel sommario), troverete un bel po' di nuove versioni alle pagine 60-63.

SPITFIRE E STUKA

Non contenti di produrre semplicemente un gioco sulla Battaglia d'Inghilterra, la Lucasfilms ha fatto il di più e se ne è uscita con un simulatore della Battaglia d'Inghilterra. Non solo potete pilotare dozzine di aeroplani inglesi e tedeschi, ma potetete anche pianificare la vostra strategia - alle pagine 15-17.

Il nostro esperto di aeronautica vi rivela i principi del volo a pag. 16

GLI INSERZIONISTI

http://speccy.altervista.org/

DIECI ANNI AL 2000

Milioni di dollari, a Wall Street come nella City londinese, stanno passando di mano non per acquistare petrolio, oro o materie prime ma per l'acquisto dei diritti (si chiamano "diritti di proprietà intellettuali") dei grandi nomi dell'intrattenimento mondiale. Se avete, ad esempio, i diritti di sfruttamento della musica di Michael Jackson, siete un uomo molto ricco. Ma nel 2000 tutti i possibili mercati per questi diritti saranno stati spremuti come un limone. Avrete visto il film, letto il libro, graffiato il 33 giri, perso la musicassetta, comprato il CD e noleggiato il video. Resta solo un mercato ancora disponibile: quello dei computer giochi. E credeteci, finanzieri e investitori di tutto il mondo si stanno entusiasmando per le prospettive del divertimento elettronico. Leggete queste pagine...per i prossimi dieci anni e anche voi sarete pronti al 2000!

DA GIOCARE

PAGINE GIALLE

REGOLARI

K DI MARZO

$6000 AL SECONDO

Alcuni sprite sono *carini*; altri sprite sono *malvagi*; ma gli sprite di John Lasseter gli hanno fatto *vincere un Oscar!* K intervista l'uomo che può spostare le montagne - su schermo.

'Knickknack' ©1989 Pixar

GUERRA!

K presenta il primo *completo resoconto* sulla psicologia, la sfida e i successi dei giochi di guerra per computer. La *battaglia finale* sarà tra uomini...o sprite?

DI QUESTO NUMERO

L'UNICO
riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE
con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO
non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO
perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO
programma e manuale in italiano (solo Amiga, IBM solo manuale, Atari St in inglese)

VIRUS KILLER

in versione italiana a Lit.29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

Nuova versione 2.1: ora vengono riconosciuti anche i virus *appesi* in fondo ai programmi!

Se non trovi Virus Killer **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Amiga Inc.

BEST SELLER INVERNO '89/'90

K-GAME: 910 STAR PLAYER: 92%

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS. ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

Lit.29.000 in ESCLUSIVA da SoftMail. Programma e manuale in italiano!!!

AMIGA - ATARI ST - IBM

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master Amiga	29.000
Joy. Ace	12.000
Mouse cat	19.000
Portadischetti	*tel.*

Libri, hints & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Masters collection	19.000
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra-On line	*tel.*

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Una ✻ indica la versione completamente in italiano

Amiga

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Barbarians II (Psygnosis)	tel.
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beverly hills cop	tel.
Bomber *	59.000
Chase HQ	29.000
Continental circus	29.000
Deluxe strip poker VM18	39.000
Double dragon II	29.000
Dr.Doom's revenge ✻	29.000
Dragon's Breath ✻	tel.
Dungeon master editor	45.000
Eye of Horus	59.000
Femme fatale VM18	59.000
Fighting soccer *	18.000
Future Wars ✻	29.000
F16 Combat pilot ✻	59.000
Gazza's supersoccer *	29.000
Ghouls'n'ghosts	18.000
Horse racing	49.000
Indy: the adventure ✻	tel.
Infestation	tel.
It cames ... desert (1mb)	49.000
Keef the thief	55.000
Kick off ✻	29.000
Extra time ✻	18.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Life & death	tel.
Magic J. basketball 1mb	79.000
Moonwalker *	18.000
Ninja warriors	29.000
Omega	49.000
Operation thunderbolt	29.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift *	25.000
Qix	59.000
Reel fish'n	75.000
Romance of 3 kingdom	99.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery disks	*tel.*
Sim city 1.1	65.000
Space ace 512k/4 disks	80.000
Space quest III	69.000
Stellar crusade	69.000
Strider	18.000
Stunt car racer	59.000
Super wonderboy	tel.
Sword of twilight	59.000
Tank attack ✻	39.000
The untouchables	tel.
Time *	49.000
Turbo outrun *	25.000
Virus killer 2.1 ✻	29.000
Wayne G. Hockey 1mb	75.000
Weird dreams	59.000
Winners (raccolta)	49.000
World cup 90 ✻	tel.
Xenophobe	59.000

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Battlechess	89.000
Downhill challenge	59.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
California challenge	29.000
Three stooges	79.000

Apple IIe, IIc & Mac: telefona

Lancaster

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone un a sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, ... Lancaster ... simulazione ... dell'arcade.

E' un'esclusiva SoftMail — **Lit.19000 con manuale in italiano!**

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Chaos strikes back	tel.
Double dragon II	29.000
Dr.Doom's revenge ✻	tel.
Dragon's Breath ✻	tel.
Ferrari formula one	55.000
Future Wars ✻	29.000
Gazza's supersoccer *	29.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Indy: the adventure ✻	59.000
Maniac mansion	59.000
Moonwalker *	29.000
Rainbow warrior	59.000
Red storm rising	49.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	18.000
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	29.000
Tank attack ✻	39.000
The untouchables	39.000
Turbo outrun *	29.000
Xenon II	39.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Beach volley	tel.
Cabal	15.000
Chase HQ	18.000
Double dragon II	18.000
Dr.Doom's revenge ✻	18.000
Ghostbusters II *	18.000
MISL Indoor soccer *	tel.
Myth	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Super Wonderboy *	15.000

CBM 64/128 (Disco)

Batman: the movie	18.000
Battlechess	29.000

AMSTRAD, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ

Bomber *	39.000
Dynamite dux	25.000
Fighting soccer *	18.000
Footballer of year II	15.000
Gazza's supersoccer *	29.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Moonwalker	18.000
Myth	25.000
Ninja warriors	25.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
Shinobi	25.000
Space Rogue	29.000
The Untouchables *	21.000
Turbo outrun *	15.000
Uninvited	29.000
World soccer	25.000
Zac Mc Kracken ✻	39.000

Ms-Dos (Disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Archipelagos	69.000
Barbarian/Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Bomber *	59.000
Carrier command	79.000
Centerfold squares VM18	39.000
Corvette	69.000
Deluxe strip poker VM18	39.000
Dr.Doom's revenge ✻	29.000
F-15 strike eagle II	79.000
Ferrari formula one	69.000
Flight simulator 4.0	89.000
Future Wars ✻	tel.
Harley Davidson	49.000
Indy: the adventure ✻	59.000
Jetfighter	89.000
M1 Tank platoon *	89.000
Omnicron conspiracy	69.000
Star Trek V	49.000
Virus killer *	29.000

Versioni su 3": telefona

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

K

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ____________ scad. ______

Cognome e nome ____________

Indirizzo ____________ Nr. ______

CAP ______ Città ____________ Pv ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ____________

http://speccy.altervista.org/

A carnevale ogni scherzo vale. Forse è per questo che il giudice omonimo annulla sempre più frequentemente le sentenze emesse dai tribunali di mezza Italia contro mafia, camorra e consorterie varie e forse, sempre per questo motivo, molti di voi non hanno gradito l'inserimento della parola "Lettere" in caratteri scuri sulla seconda pagina del K-Box di Dicembre. Fosse stato febbraio...ancora, ancora.

L'errore, possiamo assicurarvi, è stato punito in maniera esemplare mediante il taglio della mano destra del tipografo il quale ora sta cercando disperatamente di ottenere dall'INPS una misera pensione d'invalidità. Chiarito l'incidente, passiamo ai vostri coriandoli di posta, cassando accuratamente da tutte le lettere ogni riferimento all'argomento sopracitato. Buon veglione e buona quaresima a tutti dal Vs...
...Brambo's.

ANCORA ALL'ARREMBAGGIO

Carissima redazione di K, vi scrivo per la seconda volta per fare un appello a tutti i lettori: BASTA CON LA PIRATERIA!!!!!

Non vi voglio fare il solito discorso lagnoso ma dirvi qualcosa che io penso sia molto importante. Non so se ciò sia noto a tutti, ma i bravissimi programmatori di *Shadow of the Beast* hanno deciso di non lavorare più con l'Amiga proprio a causa dei pirati. Anch'io fino a poco tempo fa sfruttavo la stessa ma ora per fortuna ho cambiato idea. E se ho una cinquantina di giochi copiati è sol[illegible] perché ho il comput[illegible] usato. Fo[illegible] prezzi saranno [illegible]he eccessivi ma quelle splendide confezioni vi ripagano del prezzo (*Indy Arcade*, *Indy Adventure*, *Zak* e tanti altri) ed ora che Activision, US Gold, Anco ed altre ancora hanno deciso di vendere i loro prodotti a 18.000 lire (ad eccezione di *Ghostbuster II* per i numerosi gadget in esso contenuti) vale veramente la pena di comprare gli originali.

Infine vi vorrei chiedere un consiglio: sono fortemente indeciso nell'acquisto di un disk drive, di una espansione o di una stampante. Io sono più convinto per quest'ultima proprio perché adoro disegnare con l'Amiga ma mi interessa ugualmente conoscere il vostro parere. Quale programma grafico mi consigliate? È interessante il *Photon Paint* a 45.000 lire? Vi allego o vi spedirò separatamente la mappa di tutti i livelli di *Indy: The Arcade* e la soluzione di *Lords of the rising sun*.

Distinti saluti dall'affezionato

■ **FILIPPO FALCINELLI, Perugia**

Caro Filippo, ci duole e ci sorprende apprendere che i bravissimi programmatori di Shadow of the Beast *hanno fatto domanda per essere assunti all'Italsider di Taranto, preferendo i rischi degli altiforni a quelli della pirateria. Del resto, sono gli incerti del mestiere, anche se in Italia dopo la proposta di legge contro la pirateria (vedi K 14) molti hanno pensato di cambiare indirizzo sospendendo la vendita di programmi copiati. Vedremo se in maniera definitiva oppure no.*

Comunque ti posso garantire che (pentimento a parte) sui computer usati girano benissimo anche i giochi originali, basta comprarli. Naturalmente anche a te, come a tutti coloro che si lamentano dei prezzi troppo alti del software, non posso che ricordare (senza nessuna intenzione polemica) l'antico adagio milanese: "Hai voluto la bicicletta? Adesso pedala!".

Per quanto riguarda la scelta che tanto ti assilla posso solo dirti che l'Amiga (500 naturalmente) gradisce sicuramente tanto la scheda di espansione quanto il secondo drive esterno. La stampante, proprio perché la grafica è estremamente sofisticata, o è di tipo altamente professionale (plotter a 4 o più colori) oppure rischia di intristirti più del necessario, il che ti porta a prevedere dei costi tutt'altro che abbordabili (almeno non a cuor leggero). Vedi tu, assieme al tuo commercialista, cosa ti conviene. Attendiamo con gioia le tue mappe.

Per concludere Photon Paint è sicuramente un buon programma di grafica e il suo prezzo lo rende ulteriormente interessante.

FRATELLI D'ITALIA

Spett. Redazione di K, vorrei fare due chiacchiere con voi e con i vostri lettori su un tema che penso interessi una buona fetta di utenti del 16-bit. Il tema è la programmazione di giochi in Italia.

Lessi tempo fa su una rivista, che i motivi per cui ci sono pochi giochi italiani in circolazione è dovuto al fatto che in Italia non ci sono idee o fatti storici o film da produrre per i nostri monitor. Sempre lo stesso autore aggiunse (più o meno) che in America possono sfornare giochi sul tema di Rambo, Robocop, Indiana Jones, la Guerra di Secessione (la loro) o sui pionieri del vecchio West, mentre noi non potremmo fare altrettanto perché non abbiamo nulla da raccontare e non possiamo certo fare un gioco su Garibaldi o sui Promessi Sposi. Questo lessi e questo dico: "Ma siamo matti?". Il motivo vero è solo uno: il programmatore italiano non viene incoraggiato perché alle case distributrici manca il fegato.

Un esempio: *North & South* non è altri che uno stralcio della storia americana; è un programma valido, ma noi potremmo creare un gioco simile magari sullo sbarco dei Mille o sulla battaglia di Mentana o su quella del Monte Grappa. Certo i loro titoli farebbero un po' ridere perché non scritti in inglese ma la loro giocabilità sarebbe la stessa, se non migliore, visto che ho molta fiducia nei programmatori italiani, considerando poi che sarebbero scritti completamente in italiano. In Italia non mancano né gli spunti per creare un gioco ne le idee, e allora? Allora, manca la buona volontà (dei distributori, s'intende). Le maggiori case distributrici straniere acquistano i diritti di un tale film o di un tale racconto e/o fumetto (*Doctor Doom's Revenge*) e quindi incaricano un gruppo di programmatori di svilupparlo e lo lanciano sul mercato mondiale (anche se è una schifezza di gioco tipo *Rambo III* o *Platoon*). In Italia tutto questo non avviene. Mai sentito dire che i distributori italiani abbiano fatto altrettanto. Il nostrano Diabolik ad esempio sarebbe sicuramente superiore a *Raffles* e magari un inseguimento alla sua Jaguar nera, potrebbe essere più emozionante di *Chase H.Q.* o magari Tex (che ha riscosso successi in tutto il mondo) sarebbe uno schianto se confronto a *Wanted* o a *Buffalo Bill's wild west*. Ce ne sarebbero per tutti i gusti: il Corsaro Nero, Sandokan, l'antica Roma (già presa in considerazione dagli stranieri vedi *I Ludicrus* e *Gladiator*), il famoso serial TV La Piovra e le Cinque Giornate. Come potete vedere tutta roba gelosamente italiana. (omissis)...

Caro K, visto che la tua voce ha un certo peso, dai una svegliata al mondo della programmazione italiana. Urla anche tu !!! Le idee non ci mancano e i tecnici neanche. Nella scala gerarchica dei programmatori veniamo dopo l'ASSIRIA, quella della storia.

Una mia curiosità, perché *Italy 90 Soccer* e *World Cup 90* che sono prodotti italiani hanno il titolo scritto in inglese? Forse perché si vergognano di essere italiani e di usare questa meravigliosa lingua? Ho finito, complimenti per la rivista. Un caloroso saluto.

■ **LUCIANO MIGLIETTI, Roma**

Anche io lessi quell'articolo e quando tornai a casa, lessi ancora una volta quanto c'era scritto. Ho in parte limato la tua lettera perché il problema mi pare chiarissimo. Purtroppo come in tutte le cose che si comprano e che si vendono bisogna fare forzatamente i conti con quello che volgarmente si chiama "mercato". Io non dubito affatto né della bravura dei programmatori italiani né tantomeno della validità dei soggetti che tu stesso indichi; Diabolik vale sicuramente almeno quanto Robocop (se non di più) ma investire dei soldi per un prodotto che poi finirebbe forzatamente per avere una valenza quasi esclusivamente nazionale, non interessa a nessuno e non credo neppure sia molto conveniente (almeno per chi deve tirare fuori i soldi). Guarda ad esempio LARRY, per cominciare a giocare devi rispondere a delle domande che in buona parte sono prettamente riferite alla realtà americana, eppure

http://speccy.altervista.org/

Larry non è altro che una specie di Vitellone di Felliniana memoria. Ma quanti clienti ha potenzialmente un gioco prodotto PER l'America e quanti ne ha uno prodotto PER l'Italia?

La differenza è presto fatta col risultato che siamo noi quelli che smanettano disperatamente nel tentativo di scoprire se Nixon è stato il primo presidente "di colore" degli Stati Uniti e non gli americani a rompersi la testa per scoprire chi ha detto "Che il potere logora chi non ce l'ha". Capito la differenza?

Per contro potrei dirti invece che i programmatori italiani possono benissimo provare a cimentarsi nella creazione di giochi "transnazionali" quali ad esempio Tetris, Battlechess, Sokoban e simili; giochi nei quali ci vuole più che altro intelligenza e/o abilità e dove non ci sono personaggi particolarmente vincolanti. Se pensi ad esempio che i diritti di sfruttamento dell'immagine di Pinocchio, sono di proprietà della Walt Disney, ti rendi anche tu conto che i vari Sandokan, Corsaro Nero e nonne del Corsaro Nero, presentano magari delle difficoltà inaspettate più dal punto di vista legale che non da quello tecnico. Su Garibaldi potremmo casomai preparare una bella adventure dal titolo "One thousand soldiers on the roof" con musica di Philip Glass.

Per dichiarazione degli stessi produttori, i giochi di calcio sono stati chiamati con il nome "internazionale" perché erano sicuri, e secondo noi non a torto, che un gioco chiamato Italia 90 o Coppa del Mondo 90 sarebbe passato inosservato.

MAI DIRE MAI

Non tanto cara redazione di K...vi scrivo per trattare un problema che sta a cuore, credo, a molte persone: Basta con i soprusi; il C64 vive ancora! ...E voi l'avete completamente scordato! Credete che noi possessori di C64 siamo una minoranza? O che non ci siano più novità per il nostro computer? Tutte balle! La verità è che la vostra è una sporca operazione di mercato; volete eliminare il nostro amato computer! E poi tutte quelle recensioni per lo Spectrum, con la vaga scusa che "Il primo amore non si scorda mai"... Ho fra le mani il numero di Ottobre...Blaeh! Neanche una - dico una - recensione per C64. E noi che spendiamo 5.000 lire per nulla. Ladri! Togliete almeno la scritta C64 in prima pagina, non vogliamo più essere imbrogliati! Sono sicurissimo che non mi pubblicherete (infatti la ragione è dalla mia parte) e che questa lettera finirà cestinata, come molte altre simili...operazioni di mercato! Chiediamo solo parità di recensioni: spero che ciò vi faccia riflettere.

FAB - The C64's VINDICATOR (Torino)

P.S. (La vostra è solo una rivista 16-Bit)

P.S.S.(Ripeto, non spero neanche che mi pubblichiate, perché siete dei codardi ed è troppo compromettente....)

Errare è umano, casomai sarebbe diabolico il perseverare. Col capo cosparso di cenere, come prevede la migliore delle tradizioni, facciamo pubblica ammenda dei nostri svarioni redazionali e stiamo preparando anche un pullman per recarci in pellegrinaggio presso la nostra redazione di Canossa. Potevamo stupirti facendoti delle scuse straordinarie e invitandoti a pranzi e cene ultrabbondanti, ma noi siamo redattori non arredatori e per di più non siamo nemmeno codardi, così per farti dispetto pubblichiamo anche la tua lettera.

VOX POPULI...

Spett. redazione di K, ho tra le mani il numero 12 della rivista e nella mediocrità generale della posta, spicca (in negativo) la lettera del "Vascaro". Ed è proprio a questo individuo che vorrei dire una cosa: amico, tu fai presto a dire agli altri di cambiare la posta, ma perché non inizi tu? Intendiamoci; che la posta sia un mortorio è un dato di fatto, ma non puoi dire agli altri di cambiarla. Comincia tu a cambiarla. Non sai come? E allora non scrivere; non dici niente di utile, solo cose dette e ridette. Cosa credi che a me piaccia la posta? Ma manco per niente, solo che non mi sono mai fatto avanti perché non saprei come cambiarla.

■ **The THRASHER - CRISTIANO BORGHI, Roma**

Il mio nome è Bon...ehm, ehm, volevo dire! Il mio nome è Andrea Morello ma forse, per questa lettera, mi meriterò l'appellativo di antivascaro. Mi sono deciso a scrivervi dopo aver letto nel K-BOX (chissà perché tutti si ostinano a chiamarla posta) di Dicembre la lettera di Marco Minniti detto anche il Vascaro. In tale lettera il nostro "amico" sostiene che l'unico modo per risollevare la posta è darsi alla polemica. Tanto per dargli un po' di sollievo sono felice di cominciare ad insulta...polemizzare proprio su di lui. Se la posta fa tanto schifo perché si ostina a leggerla tanto approfonditamente da conoscerne le lettere a menadito? Sempre nella sua lettera critica il povero Francesco Mai per avere dato un giudizio su Matteo Bittanti; ma allora, lui come si permette di dare giudizi sugli altri poveri scrittori? Chiuso l'argomento Vascaro non mi resta che farvi i complimenti e ci tengo a far notare al Vascaro, che il premio lettera del mese è stato abolito. Spero che nel prossimo numero dedichiate al settore Sierra, un piccolo (meglio grande) spazio, con un po' d'aiuti per *King's Quest IV*. A prendere il frutto magico ci sono riuscito, grazie anche ai vostri suggerimenti (K di Settembre), ma una volta uscito dalla caverna, sono riuscito solo a farmi ingoiare da una balena, nel palato della quale mi trovo adesso. Come aprirle la bocca? E anche se ci riuscissi dove mi troverei? Nella casa dove c'è la stanza segreta c'è anche una botola sul soffitto: come aprirla? E come montare sull'unicorno senza redini? Un bel ciao da

■ **ANDREA MORELLO, Prato**

No comment. Sul come fare aprire la bocca alla balena potrei suggerirti o di farle il solletico o...di offrirle una amarena Fabbri.

La botola potresti aprirla dal tetto, mentre per cavalcare l'unicorno sto aspettando una risposta dai fratelli d'Inzeo. Ciao.

EVVIVA L'INGLESE

(Dalla prima lettera di Marcello Cangialosi ai lettori di K)

Cara redazione, vi scrivo questa lettera per riscattare la figura del videogiocatore, non quello rincretinito bensì quello che io definisco "monoglotta". L'ispirazione per la stesura di questa lettera mi è venuta dopo avere letto le innumerevoli lettere di gente che si lamenta delle rare versioni in italiano dei giochi. Ebbene io dico e mi domando come sia possibile che un videogiocatore non sappia l'inglese a tal punto da non poter capire la spiegazione di un gioco interamente scritta in inglese. Le risposte sono due: o sono io un formidabile poliglotta oppure uno è un cretino. Come si fa a non poter utilizzare un gioco come *Grand Monster Slam* la cui struttura è così semplice e infantile. Cosa ci vuole a capire che bisogna scalciare Beloms "premendo il tasto di fuoco sito sul joystick e muovendo l'apposita leva per far spostare l'omino". Prendiamo *Millenium 2.2* ad esempio: è fornito di istruzioni oltreché in inglese anche in italiano, ma se queste si possono chiamare istruzioni il cavallo bianco di Napoleone è nero! Tratto da *Millenium 2.*: "Una piccola e veloce navicella aveva posizionato...dell'esplosione..." oppure "...sul territorio menico".

Io preferisco sempre leggere le istruzioni in inglese perché è più "paraculo" e serio. Che fine farebbe la fantastica atmosfera che si viene creando leggendo la storia in lingua originale di *Dungeon Master*? In conclusione io ritengo che l'inglese sia la lingua per eccellenza dei "videogames" perché è più chiara e sintetica di qualsiasi altra e poi è proprio l'Inghilterra la madre patria dei videogiochi. Immaginate come sarebbe brutto dire invece di: "Ho fatto una partita a *Space Invaders*", "ho fatto una partita agli *Invasori Spaziali*".

■ **10/12/89 CANGIALOSI MARCELLO, Taranto**

MERCATO NERO

(Dalla seconda lettera di Marcello Cangialosi ai lettori di K)

Cara redazione, sono un ragazzo di 17 anni anni e sono un felice utente Amiga, come lo sarei anche con un ST. Ricollegandomi alla lettera di Francesco Matarrese (n.10 di Kappa), che è inoltre mio compagno di giochi e abitiamo a 10 metri di distanza (ma chi se ne frega), oltre a confermare in pieno ciò che ha detto, vorrei distaccarmi dalla questione qualitativa del software ed addentrarmi in quella lucrativa e "mafiosa". Vedo già che alcuni di voi si allargano il colletto con le dita sudando freddo.(n.d.r. Qui ci sta bene un bel taglio, sennò facciamo.....notte oppure ci tocca ribattezzare la rubrica Kangialosi-Box!)

Voglio quindi dire, Dio mi perdoni: "Comprate i giochi prima pirata e se vi piacciono acquistateli originali". Fiuuu...penso che dopo aver letto questa lettera e in particolare l'ultima frase, non la pubblicherete o almeno non in parte, ma sappiate che i soldi non mi mancano e ho fatto tante di quelle fotocopie da rispedirvi questa lettera fino all'apertura delle frontiere nel '92. Sperando in un vostro cordiale assenso alla mia polemica, mi congedo da voi con un appassionato: Forza Kappa.

■ **10/12/89 CANGIALOSI MARCELLO, Taranto**

Naturalmente per i prossimi tre anni, Marcello Cangialosi può anche fare a meno di scriverci... Detto questo devo confessarti che a causa di una giovanile quanto insana passione per Carolina di Monaco, io, ho studiato solo il francese (lingua dei nobili) sicché dell'inglese ci azzecco solo quello che so dai titoli dei dischi e dai nomi dei vari complessi. Francamente mi secca un po' essere considerato alla stregua della periferia dell'impero per cui, mi dispiace per te, ma anch'io preferirei (come tanti altri) trovare nei giochi delle spiegazioni decenti in lingua madre (e

cioè in italiano). Quanto alle atmosfere, ti posso assicurare che anche la Vecchia Romagna Etichetta Nera, nella sua versione originale made in Italy, regge benissimo il confronto con Dungeon Master. E poi cosa vuol dire che è più "paraculo" leggere le istruzioni in inglese? A me tocca fare degli esercizi paragnosti di "parapsicologia cognitiva" per capire qualcosa di quei giochi dove non c'è la traduzione. Secondo te Zak Mc Kracken in italiano (errori a parte) era così disdicevole?

Sulla pirateria ognuno ha le sue convinzioni; quella più strana però a mio avviso è quella che...non avremmo pubblicato la tua lettera. Forse, e non sei il solo, c'è ancora chi fa confusione fra la redazione di Kappa e la direzione delle carceri di San Vittore.

VIULENTEMENTE....

Ultraviolenza! Ultraviolenza!! Ultraviolenza!!!

Cara e spettabilissima nonché illustrissima e magnifica redazione di K, lasciamo perdere i saluti e passiamo all'argomento della presente missiva, la violenza digitale. Su questo argomento ho letto parecchie lettere che ho diviso in due gruppi:

1) Coloro che sono contrari e che accusano tutti di non so quali delitti perché giocano a *Op.Wolf*;

2) Coloro che sono favorevoli e che con discorsi stupidi vogliono dimostrare che qualunque gioco è violento.

Mega commentone finale: Per coloro che sono contrari, che io sappia, non esiste nessun obbligo a comprare 'sti giochi e se qualcuno li compra sono fatti suoi. Inoltre si spera che la violenza che si vede fra quattro sprite, rimanga nel video e non entri nella mente del giocatore.

■ M.B.F. from Cagliari (la squadra più forte del mondo)

Siente bello, a parte il fatto che dubito fortemente del fatto che tu viva presso la sede sociale della squadra sarda, mi spiace di doverti contraddire. A parte che non ho ben capito la tua distinzione fra i favorevoli e i contrari (leggendoti più volte mi sembravano entrambe argomentazioni contrarie), io credo che la violenza non sempre resti confinata fra i quattro sprite domestici del monitor e anzi mi pare che in giro ce ne sia fin troppa. Questo non vuol dire che si debba ricorrere ad una censura preventiva, né che la colpa sia esclusivamente di giochi tipo Op.Wolf. Ma se in tutti i giochi c'è una componente di competitività questa non può e non deve mai superare i limiti del buongusto né tantomeno essere alla portata di chi (come diceva Gigliola Cinquetti) non avendo ancora l'età, può non distinguere esattamente il significato di alcune cose, e può facilmente travisarne il messaggio. Sparare a degli alieni è un conto; sparare a delle persone (magari a degli ebrei o a dei negri o a dei palestinesi) come capita in alcuni giochi che circolano di sottobanco mi sembra molto, molto diverso. Non è abbastanza dire che certi giochi "basta non comprarli"; il solo fatto che esistano perché qualcuno li ha pensati e realizzati non è propriamente il massimo che ci si possa aspettare dalla vita. E poi basta con i mega commentoni...

A TUTTO GAS

Spettabile redazione di K, vogliamo complimentarci per l'impostazione data alla rivista che sembra rivolta ad un pubblico più tecnico, più "maturo", rispetto ad altre pubblicazioni del settore. Abbiamo passato già la trentina da qualche anno e, senza vergogna, volevamo avvisarvi che anche noi vecchietti smanettiamo il nostro Amiga nelle lunghe notti invernali con partitoni a *Kick-Off* o a *Rocket Ranger*.

In particolare i generi di giochi che apprezziamo sono tre: quelli sportivi (tipo American Football League, Basket e calcio), i simulatori di guida e quelli stile Medio Evo (*Defender of the crown*).

Ottima idea quella di avere inserito nell'ultimo numero un catalogo, chiamiamolo così, dei simulatori di guida che, chi uno chi l'altro, possediamo tutti. A nostro avviso però, pur essendo degli ottimi giochi, si ha la sensazione che manchi ancora un programma definitivo che riassuma i pregi e i difetti di tutti gli altri. Ci spieghiamo meglio: se *Grand Prix Circuit* ha il miglior controllo del volante tramite il joystick, manca completamente di opzioni e scelte tecniche che abbondano in *Ferrari Formula One*, il quale a sua volta, con il controllo mouse, alla lunga è scomodo e non reale. Con *RVF Honda* corri sui circuiti originali del mondiale, il che non è poco, ma anche qui devi solo pigiare a tutta velocità senza preoccuparti del tuo motore. Grande idea quella di *Lombard Rally* di farti guidare una Sierra Consworth (P.S. è la mia macchina!), ma dopo due corse, specie se con la nebbia, sei diventato cieco, oppure quella di *The Duel* ma manca l'effetto velocità. Grandissimo bidone infine, *Formula Uno Manager*. Ma la sezione delle qualificazioni chi l'ha inventata? Ma da quando durante le prove ci sono tutte le altre macchine in pista che non ti fanno passare e se solo ti avvicini troppo si blocca il programma per dirti che hai avuto un incidente? Ma sono mai stati in un circuito questi signori? Roba da risarcimento danni. Insomma per chi come noi corre sul serio e la sera si vuole rilassare con la simulazione non c'è ancora un programma completo a disposizione. Speriamo lo facciano alla svelta e con competenza e non solo per far smanettare i nostri figli. A questo proposito volevamo notizie più dettagliate su *Wec Le Mans* (quando lo faranno per l'Amiga? Sarà una corsa contro il tempo e basta?) e su *Fast Lane Sport Prototipi* (si potrà scegliere la macchina da guidare? Fare i rifornimenti e modificare l'assetto tecnico della vettura?). Continuate così! Cordiali saluti.

■ CHICCO, ANDREA e MAX, Milano

Grazie per i complimenti e soprattutto grazie per averci scritto almeno così siamo sicuri che ci sono anche dei lettori un po' meno giovani del solito e chissà che altri computeristi vostri coetanei non si facciano avanti.

Per quanto riguarda le simulazioni di guida penso che dopo aver letto la recensione di Indy 500 non aspetterai più con ansia la versione per Amiga di Wec Le Mans. *Per* Fast Lane *spero che avrai letto la recensione sul numero scorso. Se vuoi avere il mio parere personale pensio che il miglio gioco di guida, almeno nella versione Amiga, rimane sempre* Ferrari Formula Uno *e per le due ruote* Rvf Honda. *Ambedue hanno una splendida giocabilità e abbondano di opzioni che danno la possibilità al giocatore di migliorarsi senza dimenticare un pizzico di realismo con punti, record sul giro e classifiche mondiali.*

PS Non è male avere dei lettori che scrivono i propri giudizi sui vari gioche recensiti. Potrebbe essere un nuovo filone più stimolante delle ormai steliri dispute tra computer, pirateria e giochi originali...

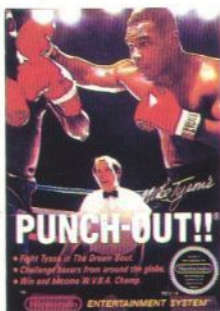
IN BREVE

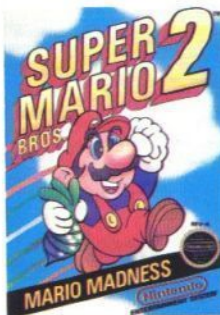
A Marco Coli di Portoferraio, posso annunciare che finalmente è disponibile Zak anche per il C64; mentre a Luca Soffiantini devo purtroppo dire che non ho nessuna notizia dell'Uomo Ragno (versione C64). Sempre Luca poi ci informa (vedi K-Box di Novembre) che l'edicola presso la quale compra i giochi è quella della fermata della Metropolitana Milanese di Bonola.

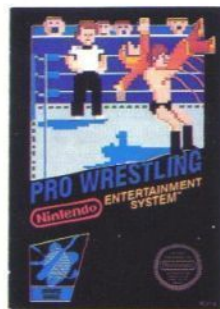
LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring.
Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.

SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...

PRO-WRESTLING

La simulazione è così perfetta che sembra di assistere ad un incontro di wrestling con lottatori in carne ed ossa. Anche qui puoi scegliere se "fare nero" un tuo amico o se tentare di battere il computer. Da Star Man a King Slender, hai a tua disposizione sette lottatori diversi, ognuno con i suoi colpi segreti ed i suoi punti deboli. Puoi giocare con dodici mosse principali più dieci speciali contromosse combinabili. Come negli incontri reali, non esistono tempi limite; tutte le scorrettezze sono accettate e... vinca il migliore.

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

VIDEO DISNEYLAND

I possessori di una console Nintendo potranno provare l'esperienza di "visitare" un parco dei divertimenti di Walt Disney grazie ad un prossimo gioco della giapponese Capcom, *Adventures in the Magic Kingdom*. *AITMK* è ambientato nel famosissimo parco dei divertimenti di Disneyland, vicino a Los Angeles, e contiene "scenari" come la Casa delle Streghe, la Montagna Spaziale e l'Isola dei Pirati (il nostro preferito). Se il gioco viene fuori anche su console tascabile, potreste giocarlo proprio mentre siete sulla navetta dell'Isola dei Pirati. La Capcom ha in serbo un altro gioco per Nintendo basato sulle *California Raisins*, le "uvette della California", protagoniste di un famoso (in USA) spot pubblicitario: il gioco si chiamerà *The Grape Escape*. Entrambi i titoli dovrebbero uscire il prossimo autunno

Topolino e Company non vedono l'ora di mettere le mani su una console Nintendo!

SCACCO ALL'UOMO

Il tentativo del Master Internazionale David Levy di battere a scacchi il più forte computer dedicato del mondo, Deep Thought (pensiero profondo), è fallito.

Levy è stato sonoramente battuto quattro a zero, ma insiste nel dire che passeranno almeno altri 25 anni prima che un computer possa battere qualunque avversario umano.

"Mi aspettavo di perdere perché è un avversario molto forte", ha detto Levy. "Ha battuto già tre Grandmaster internazionali."

Ad ogni modo, Deep Thought ha perso contro il campione del mondo Gary Kasparov lo scorso novembre in 52 mosse.

Levy ha spiegato che "negli scacchi è difficile diventare bravi, ma è ancora più difficile migliorare quando si è al top. Penso che ci vorranno almeno altri 25 anni prima che il successore di Deep Thought possa battere qualunque scacchista al mondo."

Levy si interessa di scacchi al computer fin dagli anni '60. Nel 1969 disse che ci sarebbero voluti 10 anni prima che un computer potesse batterlo. In realtà ce ne sono voluti 20.

Deep Thought è un computer dedicato al gioco degli scacchi che può valutare fino 720.000 possibili mosse al secondo. Il gruppo che ha realizzato Deep Thought sta lavorando ad una macchina che può analizzare un miliardo di mosse al secondo.

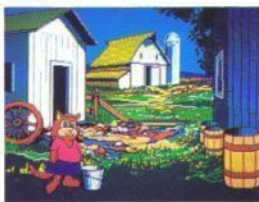
ACCORDO DOMARK-INCENTIVE

Galvanizzata dal successo ottenuto con le licenze Tengen, la Domark ha annunciato un accordo con la Incentive, la casa ideatrice dell'epico sistema *Freescape*. La Domark si occuperà della parte commerciale, cioè delle vendite del nuovo titolo della Incentive, *Castle Master*, così da dar modo ai programmatori di concentrarsi esclusivamente sul codice. *Castle Master* è un'avventura arcade con enigmi, ambientata nell'Inghilterra del XVI secolo. A detta del fondatore della Incentive, Ian Andrew, "è il primo adventure d'azione ad usare poligoni solidi in 3D". Dovrebbe uscire verso aprile/maggio.

I boss della Domark e dell'Incentive dopo l'accordo.

CREATE UN CARTONE ANIMATO...

L'americana Electronic Arts ha annunciato l'uscita di *Cartooners* per PC. Già vincitore di un premio quando uscì per Apple IIGS, *Cartooners* è uno "studio di produzione di cartoni animati" che consente di creare ed animare cartoni animati con personaggi colorati, fondali e accompagnamento musicale. È il primo prodotto della Electronic Arts indirizzato specificamente agli utenti dai 6 ai 12 anni e, dice il comunicato stampa, "accende l'immaginazione, sviluppa la sicurezza di sé e offre un ambiente divertente e costruttivo per l'interazione tra genitori/figli o maestri/alunni".

Cartooners è compatibile con *Deluxe Paint, Deluxe Paint II* e *Deluxe Paint III Enhanced* e dispone

***Cartooners* per Apple IIGS**

inoltre di un'opzione di stampa che consente di creare dei propri libri illustrati a colori. Sempre che, ovviamente, abbiate una stampante a colori. *Cartooners* sarà in vendita prossimamente.

...O GIOCATECI!

Intanto la Microillusions, la società americana nota per l'utility musicale *Music-X* per Amiga, sta per pubblicare quattro giochi basati su alcuni degli "inossidabili" personaggi di Hanna e Barbera: *Scooby Doo, Flinstones (in Italia "Gli Antenati"), Jetsons ("I pronipoti")* e *Johnny Quest*.

Alcuni di voi ricorderanno che sono già usciti giochi ispirati ad alcuni di questi personaggi, ovvero *Scooby Doo* della Elite e *Flinstones* della Grandslam. Saranno tutte e quattro avventure animate ed il primo titolo (*Jetsons*) dovrebbe uscire per PC tra febbraio e marzo.

***Jetsons* (I pronipoti): la serie TV degli anni '60 girerà presto su un computer degli anni '90.**

http://speccy.altervista.org/

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE

Una nuova mania è fiorita negli Stati Uniti. Prima è stata la volta delle bambole *Cabbage Patch Dolls*, poi di *He-Man and the Masters of the Universe*, ed ora i bambini americani stanno impazzendo per le *Teenage Mutant Ninja Turtles*, ovvero le tartarughe ninja mutanti adolescenti. In USA, oltre alla serie di cartoni animati del sabato mattina, ai pupazzetti (ora approdati anche in Italia, come qualcuno di voi avrà sicuramente visto nelle vetrine dei negozi di giocattoli) e alle gomme da masticare (di gusti diversi), ora c'è anche il videogioco delle TMNT per coin-op, console e computer.

La Konami, produttrice giapponese di coin-op, ha realizzato un arcade TMNT, un gioco per la console Nintendo e una speciale versione "unica" per giochino a cristalli liquidi. Sono inoltre disponibili versioni del gioco per C64, Amiga e PC. Non si ancora chi riuscirà ad acquisire la licenza per l'Europa del gioco e quindi chi lo distribuirà in Italia - c'è da aspettarsi una bella lotta per i diritti se il fenomento delle *TMNT* diventerà una moda anche in Europa.

A proposito, i *Teenage Mutant Ninja Turtles* vivono nelle fogne(bleah!)

ACCORDO MS-VIRGIN

La Magnetic Scrolls, la più importante casa di giochi di avventura inglese, ha firmato un accordo con la Virgin/Mastertronic e ha annunciato l'uscita di un nuovo tipo di adventure per la metà di giugno per Amiga, ST, PC e Archimedes.

Al momento non si sa gran che, ma David Bishop - Product Manager alla Virgin/Mastertronic - ha dichiarato che: "La Magnetic Scrolls ha migliorato la sua interfaccia... i tempi degli adventure di solo testo sono ormai passati. Ora bisogna offrire molto di più al giocatore". La Magnetic Scrolls fu fondata nel 1984 da Anita Sinclair e Ken Gordon per produrre programmi per lo sfortunato Sinclair QL. Abbandonò molto presto il QL per realizzare il primo adventure per Atari ST verso la fine dell'85, *The Pawn*. Tale gioco combinava un potente parser con delle bellissime immagini grafiche. La pubblicazione di *The Pawn* per tutti i formati disponibili - anche per Mac e PCW grazie all'uso di un VAX Mini per lo sviluppo dei giochi - confermò la posizione primaria della Magnetic Scrolls nel mercato inglese degli adventure. L'uscita di un gioco targato Magnetic Scrolls risale ormai ad un anno fa, a causa del precedente accordo di distribuzione con la defunta Rainbird, quindi gli avventurieri saranno sicuramente ansiosi di vedere quali nuove sorprese sta preparando per loro la MS.

Anita Sinclair (Magnetic Scrolls) e Nick Alexander (Virgin/Mastertronic) festeggiano dopo la firma.

GIOCHI DELL'ANNO: I PREMI DELL'INDUSTRIA

Ogni anno, a dicembre, numerosi "decision makers" dell'industria del software inglese si riuniscono per una cena dove, oltre ad ubriacarsi e fare brutte figure, vengono premiati i giochi che hanno segnato i dodici mesi precedenti. Curiosamente, non c'è il premio di Gioco dell'anno: si preferisce dividere tutto per categorie, ma l'applauso ricevuto da Anil Gupta, direttore della Anco, quando ha ricevuto il premio per il miglior gioco d'azione a 16-bit per *Kick Off*, ha fatto pensare ai più che se gli organizzatori avessero istituito tale premio, *Kick Off* l'avrebbe vinto a mani basse.

Ecco la lista dei vincitori:

- Simulazione - **8-bit**: *Stunt Car Racer* (Microprose); **16-bit**: *Falcon* (Mirrorsoft)
- Conversione da coin-op - **8-bit**: *Chase HQ* (Ocean); **16-bit**: *Operation Thunderbolt* (Ocean)
- Gioco d'azione - **8-bit**: *Untouchables* (Ocean); **16-bit**: *Kick Off* (Anco)
- Gioco su licenza (non coin-op) - **8-bit**: Batman (Ocean); **16-bit**: *Batman* (Ocean)
- Avventura - **8-bit**: *Times of Lore* (Origin); **16-bit**: *Indiana Jones III* (Lucasfilm)
- Budget - **8-bit**: *Postman Pat* (Alternative); **16-bit**: *Super Grid Runner* (Llamasoft)
- Sonoro e musica - **8-bit**: *Turbo Out Run* (US Gold); **16-bit**: *Xenon II* (Mirrorsoft)
- Grafica - **8-bit**: *Myth* (System 3); **16-bit**: *Fiendish Freddie* (Mindscape)
- Programmazione: Bullfrog per *Populous*
- Originalità - **8-bit**: *Myth* (System 3); **16-bit**: *Populous* (Electronic Arts)
- Migliore casa di software: Ocean)
- Programma estero: *Future Wars* (Delphine)

A-HA: SOFTWARE NORVEGESE

La Newline Software, una nuova società fondata nell'Agosto dell'88, afferma di essere la prima casa di software per 16-bit norvegese. Il gruppo è formato da 13 membri, tra cui programmatori, grafici e musicisti.

La Newline si unisce ad un gruppo sempre più affollato di programmatori scandinavi. Il primo tra questi è stato il team danese che ha realizzato *Sword of Sodan* ed è stato subito seguito da un esercito di programmatori vichinghi per Amiga. Verso la fine dell'89 è uscito *Aladdin's Magic Lamp*, ma la Newline ha in programma altri due nuovi giochi, che dovrebbero uscire nei primi mesi di quest'anno: Wonderland per Amiga e ST e *Plexu, The Time Traveller* per Amiga, ST e PC.

"Come una ventata d'aria fresca, come la Newline Software," dice il comunicato stampa!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

ANTEPRIME

LA TALPA HA VIAGGIATO MOLTO E HA RACCOLTO MOLTE NOVITA'...

Questo mese il nostro intrepido reporter pensa di avere trovato qualcosa di veramente grosso all'Activision: si tratta dell'imminente uscita di *David Wolf: Secret Agent* della Dynamix.

L'immagine digitalizzata delle scarpe da tennis di David Wolf miscelata con l'immagine a sprite crea un effetto originale.

A pensarci, gli obiettivi di un regista e di un programmatore di giochi sono, fondamentalmente, simili. Entrambi cercano di offrire una forma di evasione e di tenere viva l'attenzione e la tensione del pubblico, creando un mondo che lo coinvolga completamente. E, ovviamente, tentano, in un modo o nell'altro, di raccontare una storia.

In un gioco, la storia è di solito semplice ed incompleta - è il giocatore che fornisce la fine, sia riuscendo a portare a termine un determinato compito che fallendo nel suo proposito e perdendo così la vita. Sono l'incertezza e la sfida alla base di questa interazione che rendono i giochi per computer così irresistibili. E allora perché molta più gente va al cinema di quanta giochi coi computer? Beh, bisogna ammetterlo - i film sono molto più belli da vedere della gran parte dei giochi per computer. Animazione supervellutata, magnifica risoluzione, ricercato senso estetico, stupenda colonna sonora. Non c'è partita con nessun tipo di hardware, neanche con quello più costoso. Anche la trama ha la sua importanza - i soggetti dei film spaziano in campi diversi, mentre la gran parte dei giochi si segnalano, purtroppo, per mancanza di immaginazione delle trame e delle strutture di gioco. Le trame sono lineari e l'azione di gioco è orientata semplicemente al raggiungimento di obiettivi ben definiti.

Anche questa è una direttiva imposta dall'hardware. Non c'è abbastanza RAM, né abbastanza potenza di calcolo, né sufficiente memoria di massa. Fra qualche anno, naturalmente, tutto ciò sarà diverso. E invece di scrivere giochi i programmatori faranno film.

Anche oggi, però, l'attuale stato dell'hardware non impedisce a qualcuno di cercare di superarne i limiti per ridurre la distanza tra film e computer giochi.

La prima a farsi avanti è stata la Cinemaware, che nei suoi giochi ha sfruttato temi cinematografici ed utilizzato scene animate a mo' di sequenze filmate. Ottimi lavori, anche se a volte hanno mostrato carenze nell'implementazione, ma bisogna riconoscere alla Cinemaware di averci provato. Purtroppo, usando la tecnologia degli sprite, non si può andare

oltre un certo limite. Ed ecco che entra in scena la Dynamix.

La Dynamix, una casa di software americana, già nota per giochi come *Arctic Fox* e più recentemente *Abrams Battle Tank*, ha appena terminato un gioco in cui utilizza foto digitalizzate per la narrazione e grafica a poligoni pieni per le sequenze d'azione, mixando sprite e 3D in un modo molto particolare. Si chiama *David Wolf:Secret Agent*.

Il giocatore controlla le azioni (solo alcune in verità) del suddetto eroe, che lavora per i buoni contro i cattivi della Viper di Bruno Vasto. Questa è la trama - Garth Stock, ex-amico di Wolf, si è venduto alla Viper portandosi dietro uno *Stealth Fighter* e il suo focoso e e imbronciato designer, l'ardimentoso Kelly O'Neal. Ci sono cinque sequenze arcade che determinano il fato di Wolf e del mondo intero - dato che la Viper sta ricattando il Governo americano chiedendo 5 milioni di dollari per restituire l'aereo.

Si comincia con una sequenza in deltaplano sopra le scogliere di Dover, poi due inseguimenti in automobile, un gioco di caduta libera, nel quale, se tagliate il paracadute del vostro avversario, potrete tentare di infiltrarvi nella base segreta atterrando su un camion in movimento. Una volta nella base, dovete riprendere l'aeroplano e riportarlo in salvo - evitando missili a ricerca calorica e attraversando a mezz'aria un hangar vuoto! Fa molto James Bond.

La trama è completamente lineare, con le scene digitalizzate complete di veri attori che esprimono le loro emozioni in modo gigionesco, ma con una vena di umorismo che si combina perfettamente con lo spirito di un gioco di questo genere. Queste scene digitalizzate sarebbero già di per sé una novità, ma la cosa veramente originale di *David Wolf* è come è usato il 3D.

Non solo è spesso mixato con degli sprite così da produrre un effetto originale (come le scarpe da ginnastica che dondolano quando guardate giù scendendo col paracadute), ma viene reso ancora più estroso grazie ad una tecnica propriamente cinematografica.

All'interno del sistema grafico in 3D, il punto di vista del giocatore è un altro oggetto del sistema. Viene chiamato la "Camera" (cinepresa). La Camera può essere mossa altrettanto facilmente di qualunque altro oggetto. Ma per la prima volta, la Dinamix usa questa "Camera" in 3D proprio come una vera cinepresa - facendo panoramiche, zoomate e inquadrature - come se fosse un vero film.

L'effetto è elettrizzante. Per la prima volta dei programmatori sono riusciti a catturare la sensazione di un vero film. Molti recensori parleranno del gioco. Ad alcuni piacerà, ad altri no. Ma il passo avanti è stato fatto ed il merito è della Dinamix. Che importa se per giocarlo ci vuole un hard disc e un PC veloce? Speriamo che altri la seguano. E subito!

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THEIR FINEST HOUR

K si imbarca sul'ultimo fantastico simulatore di volo e di combattimento della LUCASFILM

Estate 1940: il futuro dell'Inghilterra è nelle mani di una manciata di giovani, idealisti ma coraggiosissimi piloti della RAF equipaggiati con appena 530 aerei da caccia contro l'intera potenza della *Luftwaffe* di Hitler ed i suoi 2030 aerei. Potendo decidere da che parte stare, quale sarebbe stata la vostra scelta? Con questo nuovo simulatore di volo della Lucasfilm potrete fare proprio questa scelta, ed avere l'opportunità di volare su otto classici aerei del periodo. Potete perfino decidere l'esito finale della battaglia aerea d'Inghilterra, se siete sufficientemente bravi!

VOLI DI FANTASIA

Their Finest Hour: The Battle of Britain è un prodotto di classe dall'inizio alla fine. La versione PC è su quattro dischetti, accompagnati da un massiccio - e notevole - manuale di 200 e passa pagine che descrive tutto ciò che vorreste conoscere sulla Battaglia aerea d'Inghilterra - sia il gioco della Lucasfilm sia la vera battaglia.

Durante il caricamento vi viene presentata una schermata dove tramite menu potete selezionare le varie opzioni di gioco: volo di addestramento, volo di combattimento, missione "su misura", campagna, rivedere i dati di combattimento, rivedere il film del combattimento o uscire. I voli di addestramento vi permettono di fare pratica di volo, mitragliamento e bombardamento in diverse situazioni. I voli di combattimento vi lanciano in una delle otto missioni storicamente accurate per ognuno degli otto aerei inclusi nel gioco. Se le missioni già pronte vi dovessero venire a noia, potete costruirvi personalmente le vostre missioni utilizzando l'utility appositamente inclusa nel gioco. Giocare l'intera campagna vi permette di partecipare a diverse missioni legate tra loro. Avete anche la possibilità di visionare i dati di combattimento dei piloti e degli equipaggi che hanno partecipato alla missio-

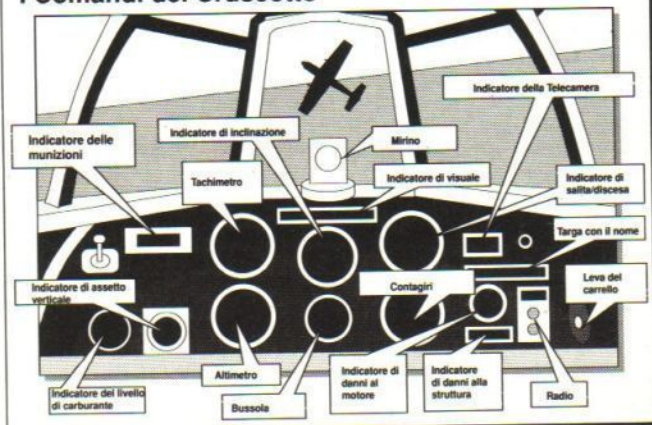
"Se l'Impero Britannico ed il suo Commonwealth durassero mille anni, anche allora gli uomini direbbero "Quella fu la loro ora più gloriosa!"

Winston Churchill, 1940

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nd	MARZO
AMIGA	prezzo nd	MARZO
IBM PC	prezzo nd	MARZO

THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN

Continuando il tema storico inaugurato con *Battlehawks 1942* la Lucasfilm ha prodotto un eccellente simulatore di volo. Nonostante i meccanismi di controllo non immediati e la grafica del PC leggermente poco fluida, il mero divertimento di partecipare a missioni coinvolgenti e la possibilità di volare su otto classici aerei fanno di questo gioco un "must" per ogni asso in erba.

K VOTO 933

GLI EROI

Douglas Bader

Bader perse entrambe le gambe in un incidente aereo nel 1931. Questa menomazione non gli impedì di volare di nuovo. Dal luglio del 1940 all'agosto del 1941 Bader abbattè almeno 22 aerei. Infine venne abbattuto nei cieli della Francia e trascorse il resto della guerra in un campo di prigionia tedesco.

Ernst Udet

Ernst Udet fu uno dei più grandi assi della prima guerra mondiale, con 62 abbattimenti. Dopo la fine della guerra divenne un pilota acrobatico così abile da riuscire a raccogliere un fazzoletto da terra con la punta dell'ala. Udet entrò nella Luftwaffe con il ruolo di capo pilota collaudatore nel 1935. Dopo la battaglia aerea d'Inghilterra la reputazione di Udet decrebbe rapidamente tanto che si suicidò il 17 novembre del 1941.

ne e rivedere il film del combattimento che potete "girare" durante ogni missione.

TUTTI A BORDO

Their Finest Hour vi permette di volare su otto aerei divisi fra caccia monoposto, cacciabombardieri da picchiata biposto e bombardieri medi: Spitfire, Hurricane, Messerschmitt Bf109, Messerschmitt Bf110, Junkers Ju87 Stuka, Junkers Ju88, Dornier 17 Flying Pencil (letteralmente "Matita Volante") o Heinkel 111 Spade. Ogni aereo ha le sue caratteristiche, vantaggi e svantaggi, ma il metodo generale di controllo è lo stesso per tutti e otto.

Probabilmente la caratteristica di controllo del volo più impressionante è la possibilità di filmare la missione. Durante ogni missione potete accendere la cinepresa e registrare su "pellicola" gli avvenimenti successivi. Potete quindi rivedere il film della battaglia come su un videoregistratore, con una grande varietà di punti di vista a vostra disposizione: dall'aereo, da terra o perfino da una bomba!

L'ORA PIU' GLORIOSA DELLA LUCASFILM

Gli inviati di K sono rimasti impressionati da questo gioco - il programma contiene tutto ciò che avete sempre voluto: realismo, caratterizzazione e, cosa più importante, giocabilità e coinvolgimento. Sia che siate un fan dei simulatori di volo, sia che non lo siate, troverete in questo gioco divertimento in grande quantità, dal decollo, all'abbattimento di un paio di Messerschmitt sulla Manica, al ritorno appena in tempo per il tè delle cinque al pub della signora Miggins. È divertimento volante allo stato puro. Dateci un'occhiata.

AVERE LA STOFFA

Dopo un combattimento sulla Manica, l'Ufficiale Pilota Tony Woods-Scawen fu costretto ad un atterraggio di fortuna con il suo Hurricane sull'Isola di Wight, cosa che gli costò gli incisivi.

Per tornare a Southampton prese quindi un traghetto, ma giunse troppo tardi per riunirsi con la sua squadriglia. Entrò allora nel bar del Southampton Hotel, bevve qualche bicchiere e decise di passare la notte nell'albergo. La mattina successiva telefonò alla sua squadriglia e disse al centralinista: "Se volete che ritorni a volare farete meglio a mandare qui qualcuno a pagare il conto".

QUANDO E COME SARA' DISPONIBILE

Their Finest Hour: Battle of Britain sarà disponibile molto probabilmente per il mese di Marzo. Il prezzo del gioco non è stato ancora definito anche se a titolo indicativo, *Battlehawks* costa 29000 lire per Amiga e 39000 lire per PC.

La confezione conterrà un manuale tecnico in italiano.

Quando si trovavano sotto attacco gli aerei tedeschi spesso decidevano di volare in un "circolo difensivo". Se l'aereo attaccante riusciva ad effettuare una virata più stretta poteva puntare le sue mitragliatrici sull'avversario senza rischiare di subire il fuoco di ritorno.

GLI AEREI DA CACCIA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Durante gli anni trenta una nuova generazione di aerei da guerra si affacciò sulla scena militare. Questi aerei abbandonavano il legno ed i fili che caratterizzavano i biplani della prima guerra mondiale e si avvalevano di nuove tecnologie, come l'impiego di metalli ultraleggeri inchiavardati per la struttura, carrelli retrattili e alloggiamenti monoblocco per il pilota.

L'aereo a cui tutti pensano quando si parla di aerei da caccia della seconda guerra mondiale. Continuamente migliorato durante il corso della guerra, fu l'unico caccia a mantenere la sua superiorità per tutta la durata del conflitto.

Il Supermarine Spitfire

Mitragliatrici da 7,9mm

Antenna radio

Timone

Flap

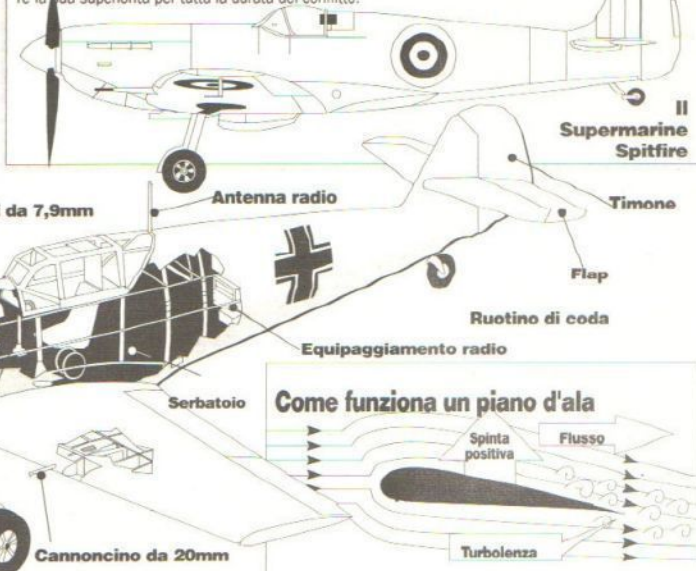
Ruotino di coda

Equipaggiamento radio

Serbatoio

Barra di comando

Elica ad inclinazione variabile

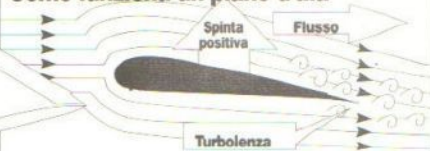
Cannoncino da 20mm

Il Messerschmitt Bf 109

Il primo prototipo del Bf 109 volò nel maggio del 1935. Aveva un motore Rolls Royce Kestrel V, nonostante la produzione in serie impiegò motori di fabbricazione tedesca. La versione 109E-3 aveva una velocità massima di 348 miglia orarie a 4500 metri di quota, un'apertura alare di 9,87 metri ed una lunghezza di 8,64 metri. Era armato con due mitragliatrici da 7,9mm e due cannoncini da 20mm.

Come funziona un piano d'ala

Spinta positiva

Flusso

Turbolenza

Quando l'aria scorre su un piano d'ala il flusso dell'aria che scorre sulla superficie superiore è più rapido di quello che scorre lungo la superficie inferiore. Questo crea un'area di bassa pressione sul piano dell'ala. La differenza di pressione genera una spinta positiva verso l'alto.

http://speccy.altervista.org/

Attacco a Middle Wallop - Il K-Fotoromanzo

Mentre rulliamo con il nostro Spitfire lungo la pista di Middle Wallop siamo improvvisamente attaccati da un bombardiere medio tedesco Ju 88 e da un caccia Bf 109.

Decidiamo di intercettare il Ju 88, ma siamo subito attaccati dal Bf109, verso cui spostiamo la nostra attenzione.

Dopo averci salutato con una raffica il Bf109 cerca di portarsi controsole in una classica manovra.

Nel frattempo il Ju 88 passa sull'aeroporto...

... rivediamo la stessa scena da un'altra angolazione!

Fortunatamente il Ju 88 manca il suo obiettivo.

Raggiungiamo il Ju 88 e... Tatatatata! Un'altra vittoria!

IL GIOVEDI' NERO

Il 15 agosto del 1940 un gruppo di Junkers Ju 88 da I/LG 1 utilizzarono un avvicinamento a bassa quota per attaccare la base aerea di Middle Wallop. Il loro arrivo fu cosi improvviso ed inaspettato che tutte le squadriglie inglesi tranne due vennero spazzate via. Solo alcuni Spitfire della 609ma squadriglia riuscirono a decollare mentre le bombe distruggevano gli hangar alle loro spalle. La giornata venne in seguito battezzata "Giovedi Nero".

I COMANDANTI

Hugh Dowding
- Comandante in Capo della Raf -

Dowding, che prestava servizio nella RAF fin dalla prima guerra mondiale, fu il controverso comandante delle forze aeree inglesi durante la Battaglia Aerea d'Inghilterra. Nonostante rappresentasse il motore della vittoria inglese nel corso della campagna, "Stuffy" Dowding venne giudicato un leader troppo anticonformista per ricoprire quella carica e fu sollevato dal comando il 25 novembre del 1940. Lasciò la RAF due anni dopo.

Hermann Goering
- Reichmarschall della Luftwaffe -

Goering era un asso della prima guerra mondiale con 22 vittorie e una medaglia "Blue Max" al valore. Si unì al movimento nazista nel 1922, con lo scopo di creare la Gestapo, organizzare le truppe d'assalto hitleriane, fondare i campi di concentramento e guidare la Luftwaffe. Goering perse le simpatie di Hitler dopo le sconfitte nella Battaglia d'Inghilterra e nella campagna di Russia, e venne infine catturato dagli alleati l'8 maggio 1945. Finì suicida dopo essere stato condannato a morte durante il processo di Norimberga.

TESTA A TESTA

Comparate il cruscotto di un vero Spitfire Mk I con quello della Lucasfilm...

OLTRE OCEANO

Cosa bolle in pentola alla Ocean? Un mucchio di "II"! *Robocop II, F-29 Retaliator II* e *Carrier Command II*...

Jobbie: da musicista in un gruppo di Dublino a programmatore alla Ocean.

Dopo *Robocop*, che ha ormai battuto tutti i record di vendita, e dopo *Batman - The Movie, Chase HQ* e *Untouchables*, che sembrano destinati a ripeterne il successo, la Ocean può affermare a ragione di essere la più importante casa di software inglese. Il nostro corrispondente è andato a Manchester per scoprire cosa sta preparando la Ocean per il 1990.

UNA GOCCIA NELL'OCEANO

Forse il segreto del successo della Ocean è tutto nel suo Software Manager, Gary Bracey. Bracey, 31 enne, entrò alla Ocean quattro anni fa ed ora si occupa della supervisione di ogni titolo della Ocean. È lui che decide chi lavora su cosa e quanto verrà pagato. La parte più difficile del suo lavoro è riuscire a far andare d'accordo il rispetto delle scadenze con il mantenimento della qualità. "Pensiamo che la qualità della Ocean sia OK, ma le scadenze sono sempre un problema". Il gioco più difficile che la Ocean abbia mai prodotto è stato *Batman - The Movie* per Amiga, che è stato scritto in sole 7 settimane! C'era però un gruppo di 8 persone che lavorava a tempo pieno sul progetto. "Fortunatamente abbiamo potuto affidare diverse sezioni a diversi programmatori - facendo in modo che lavorassero simultaneamente", sospira Bracey.

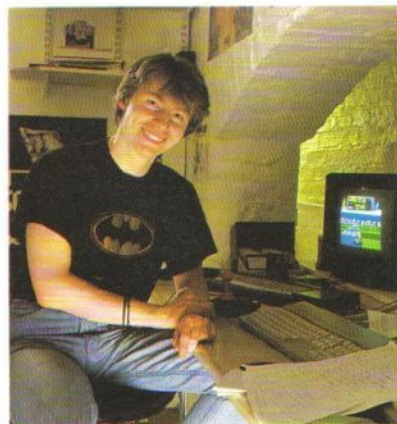
Gary Bracey: "software manager, dogsbody and escape-goat"

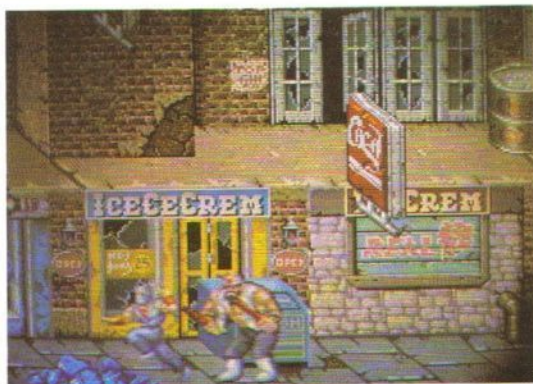
Bracey è assistito da un gruppo affiatato di 30 sviluppatori interni molto esperti e si può avvalere di altri programmatori in Francia. La Ocean ha fondato un gruppo di sviluppo francese dopo che alcuni programmatori francesi realizzarono la versione ST di *Guerriglia War* per la casa inglese. Questa *French connection* ha prodotto anche *Operation Wolf, Dragon Ninja, Cabal, Beach Volley* e attualmente sta lavorando ad *Ivanhoe* e ad un nuovo gioco di calcio. Bracey aggiunge che "hanno fatto dei buoni lavori per noi e in più questo mi dà il modo di andare ogni tanto a Parigi".

"I giochi per computer continueranno a crescere ancora per un bel po'."
Gary Bracey, 1989

UN PESCIOLINO NELL'OCEANO

Durante la visita alla Ocean, ci sono stati presentati alcuni dei programmatori di *Operation Thunderbolt* e *Chase HQ* (vedi le recensioni alle pag.38-39), i quali stavano dando gli ultimi ritocchi finali alle loro opere.

John Brandwood era estremamente stanco e irritabile. Era seduto davanti ad un Mega ST e attaccato ad un Sony CD Walkman, e stava lavorando alle versioni Amiga e ST dello sparatutto "sangue e budella" della Taito, *Operation Thunderbolt*. Brandwood ci ha detto che la Ocean è un "banco di prova" dell'assembler *Devpac Developer* della Hisoft. "È stato studiato particolarmente per gli sviluppatori di giochi ed è estremamente facile da usare per fare il *cross-debugging*." Il compito più difficile per Brandwood - oltre a realizzare a puntino le sequenze in 3D - è stato trasferire più di 20 dischi per PC pieni zeppi di sprite dal coin-op originale. "La Taito ci ha dato gli sprite originali, li abbiamo trasferiti, poi ricolorati e rimessi insieme (in origine erano blocchi di 64x64)." Riuscire ad imitare le capacità di riduzione di sprite dell'hardware è stato altrettanto difficile, ma Brandwood è riuscito ad ottenere 17-20 livelli di riduzione per sprite, con una dimensione massima di 64x32 e 132 quadri d'animazione. Per scrivere *Operation Thunderbolt* ha impiegato 5 mesi, ma per lui "non è niente di originale, solo un buon sparatutto". Alla domanda che musica ascoltava col Walkman, Brandwood non ha voluto rispondere, ma quando il vostro attento reporter ha notato un CD dei Jethro Tull ha capito il perché!

"Non mi piacciono i giornalisti di computer."
John Brandwood, 1989

John O'Brien, di Dublino, era altrettanto stanco ma più disponibile di Brandwood. 22 anni, Jobbie -

***Shadow Warrior*: l'uscita è prevista per Pasqua.**

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

così è chiamato tra i programmatori della Ocean - ha scritto le versioni Spectrum e CPC di *Chase HQ*. È particolarmente fiero della velocità che è riuscito a tirar fuori dallo Z80 dello Spectrum. Prima di passare alla Ocean, Jobbie lavorava per la Gremlin dove ha prodotto le versioni Spectrum, CPC e MSX di *North Star* e quelle Spectrum e CPC di *Dark Fusion*. Per la Ocean ha scritto *WEC Le Mans* per CPC e le versioni a 16-bit di *Batman - The Movie*. Secondo Jobbie la cosa migliore di *Chase HQ* non è la grande giocabilità, ma il logo animato sullo schermo dei titoli accoppiato a 6 canali audio. Tipico di un programmatore.

John Brandwood ha scritto *Gryzor, Renegade, Rambo III* e *Operation Thunderbolt*.

L'ONDA DELL'OCEANO

Parlando di future uscite, Bracey ha confermato l'impegno sempre più concreto della Ocean di produrre giochi originali, "saremo più selettivi che negli anni passati - più cose come *Batman*, *Robocop* e *Chase HQ*, meno *Short Circuit* e cose simili. La nostra gamma si è ridotta in termini di titoli, ma abbiamo aumentato il numero dei formati".

Nei prossimi sei mesi la Ocean pubblicherà: *Night Breed* - un tie-in cinematografico (nel film Bracey fa addirittura da comparsa); *Robocop II* - "il film uscirà in autunno, il gioco a Natale, e sembra che la sceneggiatura sia migliore di quella dell'originale!"; *Battle Command* - il seguito dell'ormai classico *Carrier Command* programmato dalla Realtime Games; *Shadow Warrior* - un sofisticato coin-op di arti marziali della Technos; *Secret Agent* - un coin-op della Data East con sequenze d'azione sullo stile dei film di James Bond; più "alcuni grossi film di cui stiamo attualmente negoziando i diritti".

Bracey ha aggiunto che "punteremo molto sul software originale per 16-bit, una strada aperta da *F-29 Retaliator* e che verrà continuata da giochi come *Lost Patrol* e *Ivanhoe*. *F-29* uscirà fra qualche mese - al momento stiamo studiando un progetto per un seguito a *F-29* che sarà programmato dallo stesso gruppo: dovrebbe essere qualcosa di speciale".

Anche se a Bracey piacciono molto i giochi, quando li produce cerca di tenere i piedi ben piantati a terra, "Gran parte dei giochi, quando finalmente escono, mi vengono ormai fuori dagli occhi".

"La gente vuole semplicemente caricare un gioco e giocare."
John O'Brien, 1989

***Operation Thunderbolt* sull'Amiga**

GARY BRACEY

I PASSATEMPI PREFERITI
1 Sciare
2 Giochi
3 Leggere
4 Guardare video
5 Fare video

I FILM PREFERITI
1 La vita è una cosa meravigliosa
2 Blade Runner
3 Robocop
4 Il grande freddo
5 Star Wars

JOBBIE

I COMPUTER PREFERITI
1 PC Engine
2 Amiga
3 ST
4 Spectrum
5 C64

I GIOCHI PREFERITI
1 Dungeon Explorer
2 Super Wonderboy
3 New Zealand Story

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SALA GIOKI

BOTTE DA ORBI NEL PAESE DEI COIN-OP...

K è riuscita ad infiltrarsi alla recente Associated Leisure Preview di Londra e ha scoperto un promettente antagonista di *Tetris*... e inoltre...

Mancano ancora diversi mesi all'estate, ma il mercato dell'arcade ha tempi molto lunghi ed è proprio in questa stagione che gli operatori fanno gli scongiuri, trafficano, riflettono sugli hit dell'estate passata e cercano di capire cosa acquistare per fare ancora più soldi l'estate prossima.

A questo proposito durante l'inverno si tengono nel Regno Unito due importanti fiere - la prima delle quali a Londra, poco tempo fa - dove si danno convegno centinaia di persone provenienti da tutto il mondo.

Questi operatori si sono recati al Novotel di Hammersmith per vedere le ultime novità in fatto di arcade e non sono rimasti certo delusi. Le grandi ditte prendono molto seriamente queste manifestazioni ed è stato possibile vedere giochi che non erano stati mostrati nemmeno all'immenso AMOA statunitense di poche settimane prima.

ORGE DI DISTRUZIONE

Prima le brutte notizie. Proprio quando si cominciava a sperare di poter andare in sala-giochi senza più dover indossare un giubbotto antiproiettile, sia la SNK che la Sega se ne sono uscite con due nuovi giochi ad alto volume di fuoco.

La cosa più deprimente è che il gioco della Sega, *Line of Fire*, rappresenta il primo tentativo della ditta di produrre un clone di *Operation Wolf* - dopo aver resistito così a lungo. In esposizione c'era solo il prototipo del gioco; *Line of Fire* utilizza la collaudata tecnologia Sega che permette di espandere gli sprite in modo fluido, con un paesaggio ben definito ed ondate di militari che vi piombano addosso a velocità costante. Tutto ciò che dovete fare è premere il bottone di fuoco e disattivare i centri cerebrali che presiedono all'intelletto e al rimorso.

Line of Fire

Invece di limitare la scorta di munizioni dei giocatori (fino a due) la Sega ha optato per un bonus basato sulla percentuale dei colpi andati a segno - complessivamente il gioco sembra essere un eccellente rappresentante della sua categoria. Quel che delude un po' è pensare che ci sia così tanta gente disposta a sborsare dei soldi per sparare a dei finti esseri umani.

BLOCK HOLE
Konami

Come probabilmente saprete, *Tetris* è ormai un fenomeno di proporzioni globali. Solo parlando del Gameboy (*Tetris* viene dato in omaggio a chi acquista la "consolina"), le cifre si aggirano sui cinque milioni di pezzi. Per ora.

Non c'è quindi da sorprendersi se praticamente ogni compagnia di software del mondo stia cercando di produrre un altro rompicapo arcade che possa vantarsi del titolo di "erede di *Tetris*".

Fino ad ora si sono visti tentativi più o meno riusciti - con *Plotting* della Taito perché probabilmente è il peggiore - ma ora la Konami è uscita con un'idea che è forse la migliore del mazzo.

Block Hole è quasi *Tetris* al contrario. *Tetris* mischiato con *Space Invaders*, forse? Beh, in *Block Hole* controllate una nave spaziale che si muove orizzontalmente in fondo allo schermo, come in *Space Invaders*, solo che invece che distruggere i vostri colpi costruiscono. Costruiscono blocchi, per la precisione.

Dal lato superiore dello schermo scendono carrettate di forme di vario tipo. Ogni volta che una di queste forme raggiunge il fondo dello schermo perdete una vita. Come fare a liberarsene? Dovete sparare un blocco dopo l'altro contro di esse. I blocchi si saldano alle forme, riempiendole piano piano. Quando una forma diventa rettangolare, sparisce dallo schermo. Semplice, vero? Però funziona.

Ci sono altre complicazioni, ma il gioco è essenzialmente così - e personalmente posso dire che è coinvolgente quanto il suo Grande Fratello.

Block Hole è stato uno dei giochi più giocati alla Preview e dovrebbe arrivare nelle sale-giochi entro i primi mesi del '90. Essendo l'inconscio collettivo quello che è, non ci sarà da meravigliarsi se le versioni per home-computer appariranno subito dopo!

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS
Taito

Negli ultimi anni il più grosso successo della Taito dopo *Operation Wolf* è stato *Chase HQ*. Era un gioco di inseguimento automobilistico ispirato a Miami Vice, dove alla guida della vostra rombante fuoriserie dovevate fiondarvi a caccia di bantitaglia assortita.

Una volta raggiunti i cattivi, cosa si doveva fare? Scontrarsi a ripetizione contro la loro macchina fino a farle incendiare il motore. Fine della corsa.

Nonostante il suo successo di pubblico, ho sempre pensato che a *Chase HQ* mancasse qualcosa. Quel tocco elusivo che è sempre stato il sogno di ogni motorizzato che si trovi a guidare nel centro di Roma durante le ore di punta (velocità media: 8Kmh). E cioè?

Semplice. Sporgersi dal finestrino armati di bazooka e disintegrare gli altri motorizzati in minuscoli frammenti (Tiè, tiè! Ciuccia, ciuccia!). *Special Criminal*

Per lo meno *Line of Fire* cerca di allontanare il gioco dalla realtà utilizzando grosse nuvolette dei fumetti con la scritta "OUCH!" per indicare quando siete colpiti.

La SNK naturalmente ha fatto soldi a palate con *Mechanized Attack* - un clone per due giocatori di *Op Wolf* - che ha avuto, stranamente, ancora più successo del seguito prodotto dalla Taito del suo mega-hit, *Operation Thunderbolt*. Riuscirà ad avere lo stesso successo con *Beast Busters*?

Beast Busters

BB può essere giocato da tre persone contemporaneamente - ma senza esseri umani da abbattere. Al loro posto trovate goblin, spettri e creature che sembrano pezzi di minestrone andato a male. Lo definirei un incrocio tra *Op Wolf* e *Splatterhouse* della Namco - e sempre basandomi sulla mia labile filosofia di vita dico che preferisco vedere gente giocare a questo gioco surreale che massacrare "persone" sullo schermo.

Sarà interessante vedere se questa seconda generazione di macchine da guerra avrà il successo della prima, ma di una cosa potete stare certi: non le troverete installate nel bar dell'oratorio.

A TUTTO FLIPPER

Un paio di buone notizie dalla fiera ci sono, comunque. Primo: il vecchio e glorioso flipper sembra fare qualcosa di più di una timida ricomparsa. Negli USA il rapporto tra flipper e videogiochi è circa 45/55 ma in Europa la bilancia pende nettamente dalla parte dei secondi - per ora. Visti però i flipper dell'ultima generazione, come *Black Knight 2000, Monday Night Football, Elvira, Police Force, Bone Buster*, ecc... c'è da chiedersi se non siamo per caso vicini ad un cambiamento. Secondo: finalmente qualcuno ha prodotto un rompicapo/arcade che sembra essere all'altezza di *Tetris*. Il suo nome è *Block Hole* (trovate la recensione su queste stesse pagine). Speriamo che non sia l'unico della serie.

Investigation (a tutti gli effetti *Chase HQ II*) vi permette proprio di fare questo, e la soddisfazione che ne ho ricavato è stata tale che ho pensato bene di prenotare una seduta dallo psicanalista. I controlli sono quasi identici a quelli di *Chase*, con l'aggiunta dei bottoni di fuoco sotto il volante. Premeteli e, almeno all'inizio, vi annoierete a sparare minuscole e insignificanti pallottole che rappresentano tutto ciò che il vostro dipartimento vi assegna per aiutarvi nel compito di mantenere la giustizia. Se poi siete bravi - molto, molto bravi - il dipartimento vi elargisce nuove armi per ricompensare la vostra efficenza. Un elicottero appare sulla scena, un arma viene lasciata cadere e... BLAMMMM! Ci si inizia a divertire veramente.

Non è un gioco che metterà a dura prova le vostre capacità intellettive, ma aspettate che appaia nelle sale giochi e dovrete smuovermi dalla cabina con la dinamite.

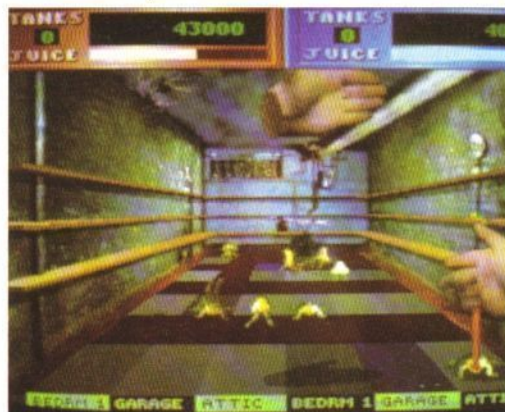
Special Criminal Investigations

EXTERMINATOR
Gottlieb

La Gottlieb è famosa per i suoi flipper - l'ultimo dei quali è un tuttoluci ultraveloce di nome *Bone Buster* - ma ora sorprendentemente sembra intenzionata ad entrare nel mercato degli arcade - e nel modo più curioso possibile. Io sono uno di quelli che ama criticare i programmatori professionisti per la loro mancanza di immaginazione e la loro inclinazione a produrre giochi banali ma di sicuro successo, ma devo ammettere che non sono io a dover ipotecare la casa se il gioco si rivela un fiasco. Posso prevedere che qualcuno alla Gottlieb si troverà nei prossimi mesi ad essere o molto ricco o povero in canna, dal momento che *Exterminator* è un gioco di concezione completamente innovativa, tanto da lasciare perplesso più di un giocatore.

Exterminator

L'aspetto del gioco è già sorprendente di per sé - sprite e background sono digitalizzati. Il tema del gioco è completamente surreale. Controllate una mano separata dal corpo con la quale dovete pestare oggetti vari che piovono verso di voi ad ondate. I controlli sono completamente differenti da qualunque cosa abbia visto sino ad oggi e non è facile imparare ad usarli in modo corretto. Non ho ancora deciso se il gioco mi piace o no, ma sicuramente è la prova che qualcuno riesce ancora ad usare la sua immaginazione ed è disposto a correre dei rischi. Almeno per questo, vi raccomando caldamente di provarlo.

http://speccy.altervista.org/

IASP:QUARTA DIMENSIONE DEL GIOCO

In una breve auto-intervista Maurizio Miccoli, ideatore e fondatore dello IASP, ci svela le ambizioni di questo nuovo club il cui fine è l'evoluzione del gioco.

La vita è un gioco.

Ma anche il gioco si può e si deve prendere seriamente.

Il mondo dei videogiochi non è che un'aspetto della vita, ma può diventarne addirittura la rappresentazione.

A volte il gioco può servire a simulare la realtà per apportarvi dei miglioramenti.

Sono un po' questi i concetti base che mi hanno portato a concepire e poi a fondare con Luca Dossena lo IASP, la cui sigla è volutamente semi-demenziale (tradotta liberamente suona all'incirca "Giocatori italiani con punteggi da Apocalisse!"), ma che nella realtà si propone uno scopo molto impegnativo: raccogliere tutto ciò che riguarda i giochi in generale, e i videogiochi in particolare, al fine di costituire una sorta di banca dati per permettere uno scambio di informazioni tra chiunque abbia veramente voglia di farlo.

Questo significa che chi vuole qualcosa dal club deve anche partecipare attivamente alla sua costruzione: "scambiare" significa prendere, ma anche dare, ognuno secondo le proprie capacità.

Quindi chi conosce 50 giochi darà notizie su 50 giochi, mentre chi ne conosce soltanto 15 ne darà su 15, detto terra terra.

Tutto ciò per sfatare quel pregiudizio che vuole intendere i videogiocatori come esseri asociali che non comunicano tra loro!

Il club è regolato da uno statuto di base costituito da 15 articoli, ma c'è un'ampia libertà di manovra per chiunque voglia proporre delle iniziative: attualmente lo IASP sta perfezionando l'utilizzo e lo scambio con i mass-media (riviste-radio-tv) ed ha in progetto alcune esibizioni e gare.

Lo IASP è stato fondato il 18 settembre 1988 e dopo un anno di rodaggio ha un nucleo abbastanza compatto, suddiviso in quattro città (Milano, Vicenza, Bologna e Firenze), che riesce a trovare del tempo da dedicare alla vita del club nonostante gli onerosi impegni di lavoro e di studio: cerchiamo sempre delle persone che abbiano la stessa voglia di divertirsi e di collaborare!"

COSA-COME-DOVE-QUANDO-PERCHÉ

COSA si deve fare per essere ammessi nello IASP?

- Bisogna avere una pluriennale esperienza nel campo dei videogiochi, giocare ad alto livello almeno una decina di coin-op ed essere a livello di record assoluto almeno in tre.

COME documentare tutto ciò?

- Fornendo recensioni dei giochi in questione completi di schemi, strategie e trucchi, e documentando con diapositive i punteggi fatti; per chi ha difficoltà nessun problema: scrivete allo IASP, che sarà ben lieto di aiutarvi.

DOVE scrivere?

- Mandate materiale, richieste, consigli a "Maurizio Miccoli - Via Friuli, 85 - 20135 Milano", segnalando anche il vostro recapito telefonico; sarà poi lui a mettervi in contatto con l'iscritto IASP più vicino alla vostra città.

QUANDO scrivere?

- IERI! Cosa state aspettando? Non avete mai sentito il detto "Chi dorme non piglia pesci"?

PERCHÉ entrare nello IASP?

- Perché è un club completamente indipendente per gente che vuole divertirsi nella giusta misura.

ITIS - ITALIAN IASP SCOREBOARD

Riportiamo alcuni dei record riconosciuti ufficialmente dallo IASP (documentati da diapositive o foto): abbiamo scelto quei punteggi che sono considerati addirittura a livello mondiale!

▲ **Konami 88, 100 metri in 7" 31: ecco Luca Dossena, l'uomo più veloce del mondo con i pulsanti...**

VIDEOGIOCO	PUNTI	GIOCATORE	CITTÀ
CAPCOM BOWLING	224	MICCOLI	MI
EXERION	734.400	MICCOLI	MI
EXERIZER	980.500	MICCOLI	MI
FLYING SHARK	10.050.150	GILIO	BO
HYPER OLYMPIC	2.108.730	MICCOLI+DOSSENA	MI
IRON HORSE	643.000	PICELLI	VI
KIKI KAIKAI	1.055.700	DOSSENA	MI
KONAMI 88-100 M	7"31	DOSSENA+MICCOLI	MI
KONAMI 88-110H	9"17	DOSSENA+MICCOLI	MI
LEGEND OF HERO TONMA	380.000	TELLINI	FI
MEGAZONE	2.633.670	MICCOLI	MI
OUT RUN	56.246.800	PICELLI	VI
TROJAN	738.900	PICELLI	VI

... e a proposito di miglior prestazione mondiale, ecco un altro "ricordo" da Vicenza: Roberto Picelli a *Out Run*. ▼

http://speccy.altervista.org/

ITALIANS DO IT BETTER

Chi ha detto che i videogiochi devono per forza essere importati dall'estero? K ha fatto visita alla S.C., una nuova software house italiana con degli interessanti progetti per il futuro.

Casciago è un paesino in provincia di Varese, nato sul pendio di una ripida collina. Un posto simile, dove la maggior attrazione è costituita da una minuta stazioncina delle Ferrovie Nord, non sembrerebbe certo il posto in cui cercare tracce del futuro dei videogiochi, ma come spesso accade l'apparenza inganna...

Superato di poche decine di metri l'anonimo capannone che contiene gli uffici della Leader Distribuzione, famoso importatore di software ludico, una costruzione chiara costituisce la meta di questo ennesimo viaggio di K: questa è la sede della S.C., nuovissima software house italiana volta alla produzione di videogiochi originali. Accompagnati attraverso una zona in via di ristrutturazione, raggiungiamo la stanza nella quale ci attende Antonio Farina, software manager della società.

Circondati dai monitor, il clima è di estrema allegria: viene spontaneo ricordare il nostro primo incontro in settembre, al SIM di Milano , quando la S.C. era ancora ad un livello embrionale, in febbrile ricerca di grafici, designer, programmatori e musicisti. Da quel giorno le cose sono cambiate, ed oggi la Software Copyright (questo significa la sigla S.C.) sta completando i suoi primi progetti, due giochi rispettivamente per C64 ed Amiga che, pur non essendo particolarmente innovativi, sono sicuramente ben realizzati e dimostrano la fattibilità del progetto originale. "La nostra idea è di comportarci come le grosse case inglesi," spiega Farina, "riunendo un certo numero di persone specializzate in diversi settori nella realizzazione comune di progetti ad ampio respiro. Una struttura di questo genere permette di impiegare al meglio le capacità individuali dei vari autori, grazie ad una assistenza costante dell'editore."

A dimostrazione di quanto appena dichiarato, ci viene presentato Stefano Lecchi, programmatore del gioco per Amiga ormai in via di completamento. Stefano sta giocherellando con uno sparatutto a scorrimento verticale, che si affretta a descriverci nei minimi particolari: "Questo spara-e-fuggi si basa su un editor scritto da me, capace di muovere due livelli di parallasse su tutto lo schermo, impiegando una tecnica di overscan..." I dati tecnici si susseguono a ripetizione, mitragliati con l'orgoglio che ogni artista prova di fronte alla propria creazione (I dati sono stati riportati nel box).

Un esempio della grafica "quasi definitiva" del gioco.

Sorpresi dalla grafica estremamente semplicistica che correda tali e tante specifiche, veniamo rassicurati da Antonio: "Questa grafica è stata creata dieci minuti fa da Stefano, per chiarire la spiegazione: di quella definitiva se ne sta occupando Luca Stradiotto, che non è potuto venire." Per sottolineare meglio il concetto, ci viene presentata la prima versione del gioco (ora radicalmente modificato), pieno di effetti metallici e a bassorilievo nel miglior stile di *Xenon I* e *II*.

L'affollatissima scrivania di Luca Stradiotto, grafico.

Ma di cosa parla questo programma ancora senza nome? "È proprio di questo che si è occupata la software house: creare una trama e definire uno "stile" che distinguesse il gioco da tutti gli altri prodotti simili" puntualizza Antonio. "Il programma avrà una grafica "fumettosa" simile a quella di una certa produzione giapponese, con molti tocchi umoristici. Il protagonista sarà un bob-tail, un cagnone peloso con un caschetto da aviatore che, a bordo di un mezzo volante, dovrà attraversare una quantità di scenari."

"Lo scopo del gioco è di trovare e debellare uno scienziato pazzo, che si nasconde su di una strana isola fortificata sulla quale conduce i suoi esperimenti, difeso da orde di servitori e strani veicoli armati. Durante l'azione bisognerà cambiare la quota di volo per oltrepassare ostacoli particolari come tunnel e caverne e distruggere il maggior numero possibile di bersagli a terra. Il numero di postazioni distrutte determina il potenziamento del veicolo del giocatore alla fine del livello, quando si penetra nelle basi avversarie."

Penetrare dove? Stefano carica un nuovo demo, che questa volta scorre in 3D con una grafica vettoriale a fil di ferro, simile alla sequenza di atterraggio di *Captain Blood* della Infogrames: il cerchietto che rappresenta il protagonista vola velocissimo all'interno di gallerie dalle molte diramazioni, che si restringono pericolosamente ad ogni bivio. "Questo è un accenno della sequenza di atterraggio, che nella versione definitiva impiegherà una grafica piena ed uno sprite dettagliato al posto del cerchietto. L'idea è di arrivare all'interno di una base nemica, dove un uomo della Resistenza - o qualcosa del genere - ci fornirà delle armi addizionali."

Costretti a terminare l'intervista prima del previsto per questioni sia di spazio che di tempo, lasciamo Casciago ripensando alle parole di Antonio Farina: "Vogliamo richiamare l'attenzione della gente sui giochi italiani, dimostrando che esistono persone capaci di produrre qualcosa di originale e divertente." Tecnicamente parlando, questo gioco ha tutte le carte in regola per diventare un hit non appena arriverà nei negozi, insieme all'avventura dinamica per C64 di cui per ragioni di esclusive editoriali non possiamo parlare (ma i lettori di K sono gli unici a sapere qualcosa di questo spara-e-fuggi! NdR) Prima della sua pubblicazione, prevista per l'inizio di aprile, contiamo di potervi dare almeno un aggiornamento e qualche altra notizia sui programmatori. Continuate a seguirci, mentre K continua a viaggiare verso il futuro del divertimento elettronico.

GLI AUTORI

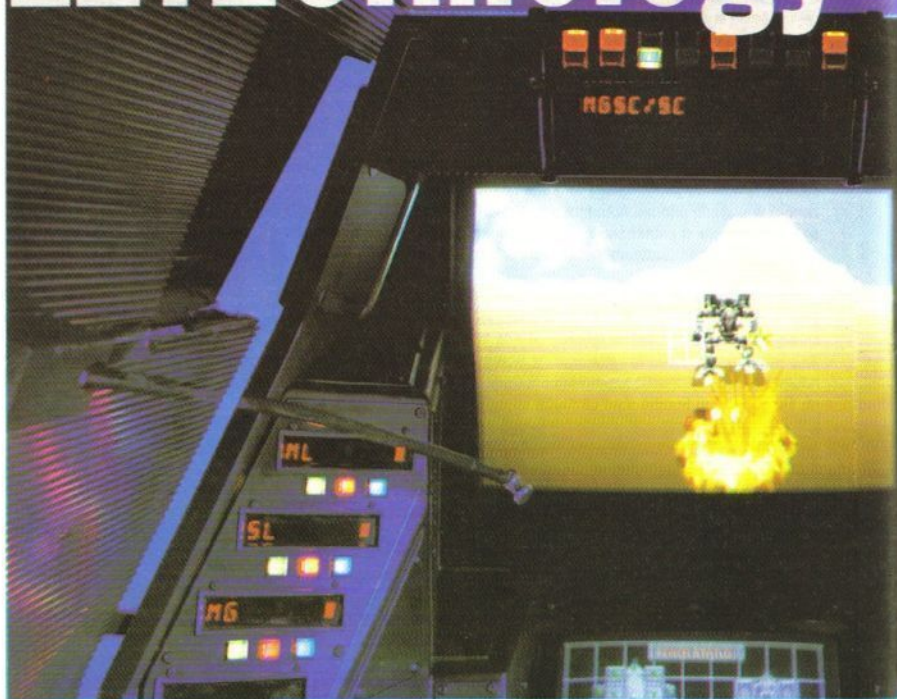
Codice: Stefano Lecchi
Grafica: Luca Stradiotto (su ST, trasportata su Amiga in seguito)
Sonoro: Durante il gioco solo suoni campionati. La musica dei titoli di testa sarà opera della SoundWare

LE SPECIFICHE TECNICHE

Grafica: In overscan (a tutto schermo, 352 x 290), composta di blocchi di 32 x 32, su due piani di parallasse con 8 colori ciascuno.
Aggiornamento schermo: 1/25 sec.
Sprite: 10 oggetti 32 x 32 oppure
2 oggetti 100 x 100 oppure
10 / 20 oggetti da 16 x 16.
Guardiani di fine livello: Occupano più schermi; "Decisamente più grossi di quelli di *Xenon II*"

Dimensioni del codice:
Programma- 30K
Grafica: 180K
Sonoro: La memoria restante.
Il programma è in costante evoluzione ed ottimizzazione, per cui è probabile che questi ultimi dati subiranno notevoli fluttuazioni nelle prossime settimane.

BATTLETECHnology

K vi racconta tutto quel che c'è da sapere sui videogiochi del 31^ secolo..

Ogni cabina è equipaggiata con un monitor a colori da 25", che serve da finestra sul mondo esterno, e mostra immagini dell'ambiente circostante e della battaglia in corso. Lo schermo secondario è utilizzato come radar e schermo statistico. Per aggiungere realismo alla battaglia ci sono anche joystick doppi con tre pulsanti di fuoco, manetta, pedali direzionali, una stazione messaggi sul soffitto, comandi radio per comunicare con gli altri membri della squadra ed il comando.

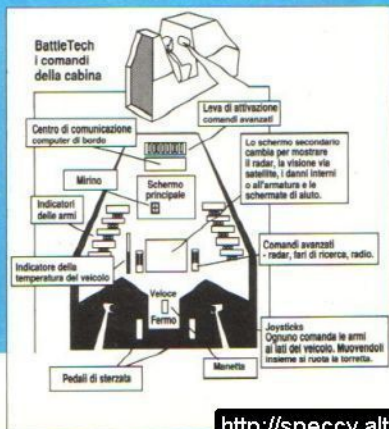
Immaginate di non limitarvi a giocare con un programma per computer ma di entrare a fare parte fisicamente del gioco: questo è il concetto che sta alla base del *Centro BattleTech* della ESP Corporation - una esperienza di simulazione molto più avanzata di tutte le strutture di questo genere aperte al pubblico e uno dei progetti di gioco più interessanti fra quelli che si prevede di mettere in circolazione nei prossimi anni.

Jordan Weisman, progettista del *Centro BattleTech* e fondatore della ESP Corporation, ha dichiarato: "Abbiamo creato un concetto di divertimento completamente nuovo - la prima esperienza di simulazione totale con computer che si possa giocare".

GUERRE STELLARI INTERATTIVE

Weisman, un dislessico di 29 anni, ha generato il concetto del *Centro BattleTech* dieci anni fa. L'idea centrale del *BattleTech Centre* era di ricreare l'ambiente magico reso popolare dal film *Guerre Stellari* in un posto dove la gente potesse effettivamente partecipare alla vita di un mondo fantastico. Così, nel 1980 Weisman ed il suo amico L. Ross Babcock III formarono la FASA, nella speranza di accumulare i fondi necessari a produrre il loro Progetto di Simulazione Ambientale - ma si scontrarono subito con lo scetticismo dei finanziatori potenziali, preoccupati dell'alto fattore di rischio e dei costi.

Nel frattempo, la FASA si concentrò nella creazione di avventure, giochi di ruolo e simulazioni tattiche che si diffusero subito immensamente, i cui titoli erano *Battle Tech*, *Renegade Legion* e *Star Trek*. Rincuorato da questo successo, Weisman decise di rispolverare il concetto del suo *Centro BattleTech*, fondando la società-sorella della FASA, la ESP Corporation - dedicata al divertimento interattivo.

http://speccy.altervista.org/

Le Specifiche Tecniche

Ogni cabina nel *Centro BattleTech* utilizza 32Mb di RAM e 26 schede PC, che si occupano della grafica, del sonoro e dei sistemi di controllo del veicolo. I computer comunicano con le altre cabine tramite una rete locale. Lo schermo principale della cabina può visualizzare 200 oggetti tridimensionali in tempo reale, utilizzando sino a 64.000 colori contemporaneamente.

Le visuali del gioco sono divise fra due monitor: il primo è la visuale diretta verso l'esterno, mentre il secondo viene utilizzato come radar e per fornire altre informazioni. La ESP ha progettato il sistema grafico dello schermo principale differentemente da quelli impiegati nella maggior parte dei simulatori militari, che modellano le immagini su schermo mediante una serie di poligoni richiedendo dei coprocessori matematici tanto costosi quanto veloci. La grafica del *Centro BattleTech*, invece, usa 19.000 immagini predisegnate che sono state realizzate originariamente su di un sistema CAD e poi elaborate con routine di ray tracing, ombreggiatura, fonti luminose ed arrotondamento degli spigoli. Il sistema grafico impiega anche un versatilissimo processore geometrico che si occupa delle riduzioni e delle zoomate in tempo reale, oltre che di trasformazioni bidimensionali come simmetrie, distorsioni, rotazioni

Schermo primario

Processore Grafico:	34.010 a 40MHz
Tempo teorico di elaborazione:	400 nanosecondi per pixel
Tempo pratico di elaborazione:	200 immagini "disegnate" in tempo reale
Risoluzione grafica:	320x200
N° max di colori su schermo:	64000
Palette totale dei colori:	16 milioni di sfumature
Memoria di sistema:	34.5 Mb di RAM, espandibili a 130.5 Mb
Immagini grafiche in memoria:	19.000
Processore geometrico speciale	Riduzioni hardware e trasformazioni a due dimensioni.

Schermo secondario

Processore di gioco e grafico:	68.010 a 7 MHz
Risoluzione grafica:	320 x 200
Colori per schermata:	16
Palette cromatica totale:	4096 sfumature

Sistema audio

Processore:	6809
Campionatori digitali:	Formato ADPCM e PCM
Canali:	20
Watt per canale:	63
Memoria:	420K RAM

Il sistema audio incorpora tre generatori sonori differenti, che danno la possibilità di creare suoni orientati nello spazio sia da suoni direttamente campionati che da campioni con controllo di frequenza o suoni sintetizzati in FM.

Sistema di Guida

2	Joystick ad otto posizioni, ognuno dotato di tre pulsanti di fuoco
1	Controllo a manetta analogico
2	Pedali analogici
52	Interruttori transitori
8	Interruttori bistabili
1	tastiera con 116 pulsanti
132	Grafici a LED segmentati
128	Display alfanumerici a LED quadrisegmentati

Ogni cabina possiede circa un centinaio di sistemi di comando e più di cento luci di indicazione.

Ad ogni oggetto che appare sullo schermo viene attribuita una palette cromatica di 256 tinte. Le palette vengono assegnate in base al tipo di oggetto, la posizione e la situazione. Un esempio è l'utilizzo in questa palette della foschia in distanza. Nel mondo reale, più gli oggetti si allontanano, più si confondono nel fondale - il sistema di palette simula perfettamente questo effetto.

Il *Centro BattleTech* presenta una nuova serie di 'mech che verranno introdotti nei GDR nei prossimi sei mesi. Questo Omni-Mech serve principalmente come supporto lanciamissili.

Il *Centro BattleTech* si basa sullo sfruttamento delle tecnologie a basso costo dei microcomputer: "Questo ci dà la potenza grafica e la velocità necessarie senza costringerci ad impiegare un enorme mainframe da milioni di dollari," dice Mike Hanson, direttore del sistema di sviluppo del *Centro BattleTech* alla Incredible Technologies. Aggiunge Weisman: "In passato, solo il governo poteva permettersi questo genere di cose. La ESP ha trovato il modo di dare alla gente comune immagini di una qualità pari a quella presente nelle simulazioni commerciali e militari utilizzate dalla NASA e dalle Forze Aeree americane".

IL GIOCO

Il *Centro BattleTech* è un complesso ambientale che simula un universo immaginario, la cui parte centrale è costituita da una battaglia fra otto giocatori. Ogni giocatore siede in una cabina metallica, il cui simulatore permette di osservare una rappresentazione grafica dell'area di gioco, dei mezzi manovrati dagli altri giocatori e dei loro movimenti. Il *Centro BattleTech* occupa un capannone di poco meno di 2000 metri quadri, che comprende un ingresso, due sistemi di informazione sulla battaglia in corso, una zona di imbarco e due di lancio.

L'ingresso è decorato come il salone di una gigantesca nave spaziale, con una dozzina di monitor che forniscono notizie immaginarie dal futuro, le istruzioni per il simulatore e una "Visione Globale" della battaglia in corso. Questo ambiente, insieme allo staff in uniforme, circonda i giocatori di sensazioni che aiutano a calarsi nel gioco. Nel Centro Informazioni di Combattimento, un ufficiale in uniforme fornisce ai giocatori un piano di battaglia, dando loro modo di sviluppare strategie di squadra, esaminare il terreno di gioco ed ottenere informazioni sull'universo grazie ad un computer di facile consultazione. Le zone di lancio sono dominate dalle otto cabine (ognuna lunga 4 metri, larga un metro e mezzo ed alta uno).

I simulatori sono collegati tramite una rete di computer che produce una esperienza simulatoria in un ambiente tridimensionale ed interattivo. Il terreno, i veicoli e le missioni cambiano ad ogni partita, così che ogni volta che giocate vi trovate in una nuova situazione. Inoltre, per la prima volta, gli avversari incontrati non sono guidati da un computer, ma da altri giocatori che vi anticipano, imparano dai loro errori e sono imprevedibili.

Ogni *Centro BattleTech* vedrà giocare contemporaneamente due partite da otto giocatori ciascuna Il Centro può modificare l'ambiente di gioco ogni 30 minuti. Cambiando il software di controllo ed i video, il risultato è un nuovo universo popolato da nuovi veicoli. I primi due ambienti creati per i *Centri BattleTech* sono basati sui giochi della FASA *Battle Tech* e *Renegade Legion*. *Battle Tech* è ambientato nel 3050, quando le guerre saranno combattute soprattutto da giganteschi droidi da combattimento chiamati 'Battlemech'. *Rengade Legion* è invece una enorme battaglia fra caccia stellari nell'anno 6000. La ESP ha in cantiere diversi altri scenari per il suo sistema.

I *Centri BattleTech* prenoteranno posti per intere squadre, o metteranno insieme le singole persone mano a mano che queste arrivano, creando così le squadre necessarie. Una partita di mezz'ora verrà a costare quanto un film in prima visione.

PROSSIMAMENTE NELLE NOSTRE CITTA'?

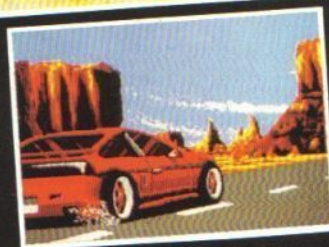
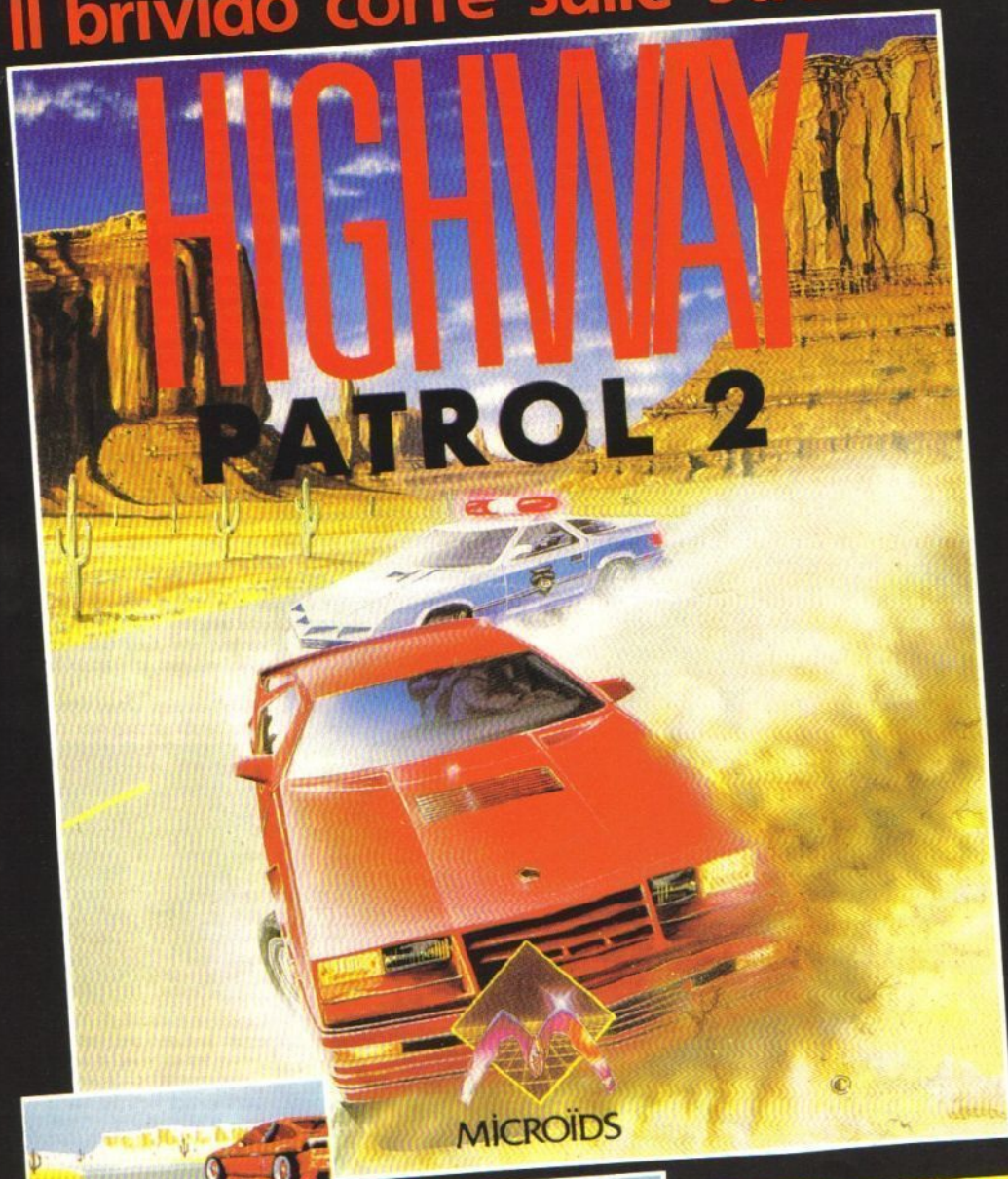
La ESP ha pianificato la costruzione di 150 *Centri BattleTech* fra gli Stati Uniti ed il Canada, e possiede una licenza di distribuzione per il Giappone. Ogni complesso verrà a costare all'incirca 750.000 dollari - 500.000 di materiale elettronico e fra i 100 e i 250.000 dollari per i costi di costruzione. Il primo *BattleTech Centre* doveva aprire a Chicago prima di Natale, ma l'inaugurazione è stata rimandata a Marzo del 1990 a causa di problemi di locazione. Weisman fantastica: "Stiamo preparando i contratti per Las Vegas e Los Angeles. Ci stiamo anche mettendo in contatto con le maggiori sale giochi inglesi e con i propietari dei parchi gioco europei - non ci vorrà molto..."

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

TECNOSTUDI

Il brivido corre sulle strade.

HIGHWAY PATROL 2

MICROÏDS

per il tuo AMIGA !!

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

http://speccy.altervista.org/

K FLASHBACK!

Nel 1984, l'industria del software-gioco subì un tremendo sconvolgimento. Molte società di hardware e software scomparvero; la maggior parte di quelle che rimasero sono invece sopravvissute sino ad oggi, in un modo o nell'altro. La Amstrad e la nuova Atari, guidata da Jack Tramiel, fecero entrambe la loro comparsa. Il filone delle conversioni su licenza prese rapidamente piede ed ancor oggi non si è esaurito. Per la prima volta furono disponibili i giochi americani, grazie alla US Gold che contribuì ad innalzare la qualità media dei programmi per Commodore 64, allargando gli orizzonti dei giocatori.

I computer come il C64 e l'Amstrad CPC venivano concepiti principalmente come macchine-gioco (nonostante tutti i programmi commerciali e di utilità che apparvero per entrambi), distinguendosi dall'immagine di computer per "programmatori" della Sinclair. Il 1984 vide scomparire il concetto secondo cui gli home computer erano riservati a programmatori e fanatici di elettronica, facendoli entrare nella schiera delle macchine da intrattenimento di cui facevano già parte la televisione e lo stereo.

Se la puntata del mese scorso vi è sembrata strana - tutte quelle assurdità come l'Apple II, i giochini in BASIC e mezzo mondo in estasi di fronte ad un aggeggio a forma di cuneo con 1K di RAM - sarete sollevati nello scoprire che, a partire dal 1984, le cose diventano molto più normali...

1984

ARRIVI E PARTENZE

ENTRA IN SCENA IL QL....

In Gennaio venne presentato a stampa e televisione il Sinclair QL, la macchina che provocò il declino della Sinclair Research. Il grosso problema del QL era che Sinclair si ostinò a presentarlo come "la prima macchina professionale per meno di 400 sterline" - e che la Sinclair Research passò la maggior parte del 1984 cercando disperatamente di completarlo; gli acquirenti dei prodotti Sinclair desideravano una macchina per giocare; oltretutto, il mercato trovò impossibile prendere sul serio quel computer fuori da ogni standard, dotato di microdrive.

UNO SPECTRUM PIU' POTENTE

Lo Spectrum, da parte sua, continuava a vendere bene e la Sinclair gli diede nuova vita migliorando il progetto della macchina con una nuova carrozzeria ed una tastiera simile a quella del QL, creando, in ottobre, lo Spectrum + (che arrivò in Italia l'anno dopo). La società annunciò di essere al lavoro su un computer portatile il cui nome in codice era Pandora, un aggeggio che alla fine si trasformò nel lontano "parente" Z88.

IL SUCCESSO DEL CPC

Il computer più interessante fra quelli lanciati sul mercato in quell'anno fu, senza dubbio alcuno, il primo fra i computer Amstrad. La Amstrad Consumer Electronics, nota in Inghilterra per i suoi televisori e sistemi musicali, presentò il CPC464 nell'aprile 1984. Il contrasto fra il lancio del CPC e quello del QL fu piuttosto marcato. Nelle vetrine dei negozi si potevano trovare grandi quantità di CPC464 funzionanti e - cosa incredibile per il 1984 - arrivarono nei negozi esattamente nel giorno annunciato dalla Amstrad. Furono subito disponibili una ventina di strani titoli, ed altri 30 erano in via di sviluppo. I componenti della macchina erano quasi tutti standard, ben conosciuti e facilmente disponibili. Il fatto che il registratore ed il monitor fossero incorporati venne considerato da tutti come una grande innovazione tecnologica, anche se in realtà era alla portata di qualsiasi produttore; il prezzo rappresentava oltretutto un vero affarone.

ECONOMICO A 6.000.000 DI LIRE

La Apple lanciò il suo computer Macintosh il 24 gennaio 1984, definendolo come il primo calcolatore personale veramente *user friendly*. Se pensate che i Mac siano costosi adesso, considerate che il primo Mac con 128K costava intorno ai 6.000.000 di lire, ed era notevolmente più economico dell'Apple Lisa. Il Lisa fu la prima macchina ad impiegare il sistema di icone, mouse e puntatore oggi tanto diffuso, sviluppato dalla Apple sulla base delle interfacce-utente create dal centro di ricerca della Xerox di Palo Alto all'inizio della decade. Per quanto desiderabile, il Macintosh da noi non è mai diventato un vero home computer, anche a causa del suo prezzo. La sua interfaccia utente, il mouse e le icone, la semplicità di utilizzo e l'impiego dei più piccoli e comodi dischetti da tre pollici e mezzo, influenzarono grandemente la Atari e la Commodore nella progettazione dell'ST (spesso chiamato "Jackintosh" dalla stampa dell'epoca) e dell'Amiga.

Il 114...264...364...Ultimax - La Commodore passò un brutto periodo per decidere come ripetere il successo del C64. Alla fine, se ne uscì con il C16 ed il Plus/4. Il C16 ebbe un certo successo come computer per principianti, ma il Plus/4 non aveva nulla del fascino che il C64 possedeva per i giocatori, ed il suo software commerciale incorporato (3 più 1) era chiaramente inadatto ad un impiego professionale. Per un po' il C16 venne sostenuto da qualche titolo economico , ma alla fine la produzione di entrambe le macchine diminuì fino ad essere sospesa definitivamente.

David Crane: il programmatore dell'Activision che ha scoperto che nel vostro computer vivono i *Little Computer People*.

http://speccy.altervista.org/

IL PASTICCIO DELL'MSX

In questo anno si videro apparire anche le prime macchine MSX. Nel corso dei mesi, continuarono ad aggiungersi nuovi nomi alla lista dei produttori delle macchine che rappresentarono l'"invasione" giapponese - si potevano trovare una dozzina di computer che seguivano un unico standard, basato sul processore Z80. Nonostante il successo nella patria d'origine, in Europa l'MSX non ebbe mai una vita facile. Il concetto dello "standard" MSX non venne mai compreso bene, il software scarseggiava, i computer venivano venduti nei negozi di elettrodomestici o di hi-fi dove gli acquirenti non erano particolarmente interessati a questo genere

di macchine e, soprattutto, avevano dei prezzi semplicemente assurdi. I modelli da 64K della Sony, Sanyo e Mitsubishi, ad esempio, venivano venduti a 850.000 lire. Verso Natale i prezzi scesero verso le 750.000 lire e continuarono a scendere nell'anno seguente. I produttori naturalmente si rifiutarono di proporre l'MSX 2 e l'MSX 2+ all'ingrato pubblico europeo.

Super Pipeline* fu il più grosso successo della Taskset che produsse anche il primo programma "ambientalista", *Seaside Special*, disegnato dallo stesso programmatore di *Rainbow Warrior.

I presunti miliardari della Imagine ebbero parecchie difficoltà in marzo, quando il socio ed editore Marshall Cavendish rifiutò dei giochi che aveva richiesto per la sua rivista. In giugno, la Imagine cedette i diritti di tutti i suoi vecchi titoli alla Beau Jolly; fu da quel momento che si capì che la società non navigava nel denaro come tutti credevano. La Imagine fallì in luglio, in un turbine di ordini revocati, licenziamenti, megagiochi incompleti ed auto sportive. La software house aveva debiti con Marshall Cavendish, la giunta di Liverpool e, fra gli altri, un distributore di liquori.

OCEAN

Fondata: giugno 1983

La collaborazione con la US Gold nel 1984 spinse la Ocean Software ai primi posti fra le software house. La società era stata fondata da David Ward, che in precedenza aveva diretto una ditta di vendita per corrispondenza chiamata Spectrum Games (il cui nome, curiosamente, non fu molto apprezzato alla Sinclair Research), insieme a Jon Woods, proprietario di un'enoteca. Insieme alla Superior Software, divenne il primo produttore ad acquisire i diritti per una conversione ufficiale da coin op - *Hunchback* della Centuri Electronics. Nel 1985, la Ocean acquistò i diritti per l'utilizzo del nome "Imagine" come etichetta. Recentemente, il nome di questa software house è diventato sinonimo di successo, con un catalogo che comprende una enorme quantità di conversioni da coin op ed adattamenti di film, come testimoniano *Batman - The Movie*, *The Untouchables* e *Chase HQ* pubblicati nel dicembre 1989

Primo titolo: *Armageddon* (Spectrum)

Gioco più venduto: *Daley Thompson's Decathlon*

***Koronis Rift* della Lucasfilm. In seguito la società passò alle avventure animate.**

MASTERTRONIC

Fondata: 1984

La Mastertronic ha inventato il software economico. Prima della Mastertronic, il prezzo di un gioco per Spectrum andava dalle 20.000 alle 50.000 lire, i possessori di C64 spendevano dalle 16.000 alle 90.000 lire e quelli di Atari XL dalle 39.000 in su. Inoltre, la Mastertronic distribuiva i suoi giochi economici in posti strani: distributori sulle autostrade, edicole e supermercati. Nel luglio 1984, la Mastertonic si unì alla Galactic Software - ovvero i fratelli Darling - e pubblicò il primo della lunga serie dei "Simulators". I Darling fondarono la loro Code Masters nel 1986. Nello stesso anno nasce la Mastertronic Italia, fondata da John Holder, che nel 1987 diventerà poi Leader. Sempre nell'87, la Mastertronic acquisì la software house australiana Melbourne House e nel 1988 entrò a far parte del gruppo Virgin.

Primo titolo: Un gruppo di 12 programmi, fra i quali *Vegas Jackpot*, *Space Walk* e *Bionic Granny*, per Vic 20, C16 e C64.

Gioco più venduto: *Formula One Simulator* (per tutti gli 8-bit)

Chi lo ha detto?...E a che riguardo?

"Un simile aggeggio è particolarmente utile al videogiocatore in perenne difficoltà..."

US GOLD

Fondata: gennaio 1984

Geoff ed Anne Brown fondarono la Centresoft, uno dei più importanti distributori inglesi, nel 1982 con lo scopo di distribuire giochi per computer. Fra gli altri titoli di cui si occupavano c'erano giochi d'importazione provenienti dagli Stati Uniti per gli Atari 400/800 e per il Commodore 64, che pur essendo di qualità generalmente superiore ai prodotti inglesi risultavano difficili da vendere visto il loro prezzo elevato. I Brown cercarono di convincere le società americane a lasciargli duplicare, confezionare e vendere i loro programmi in Europa, sotto un'etichetta battezzata "US Gold". Non vennero ascoltati sino all'uscita di *Beach Head*, un gioco di un'allora minuscola casa, la Access Software, che vendette un immenso numero di copie e convinse gli editori americani che stavano perdendosi un mercato dalle enormi potenzialità. Mano a mano che il catalogo della US Gold si allungava, i Brown dovettero chiedere alla Ocean di occuparsi delle conversioni per i computer europe, e David Ward e Jon Woods divennero direttori della US Gold. *Beach Head* fu il primo titolo ad essere convertito per lo Spectrum, e rimane tuttora uno dei più venduti della US Gold. La US Gold è responsabile delle importazioni dei titoli sportivi della Epyx, di *Leaderboard*, dei simulatori della MicroProse e, più recentemente, delle conversioni dei coin op Sega e Capcom. Questa è anche stata la prima società a stabilizzare i prezzi per i giochi su disco e su nastro.

Primo titolo: *Beach Head* (Commodore 64)

Gioco più venduto: *Out Run* (Tutti i formati), con più di 500,000 copie vendute.

LA NASCITA DELL'AMIGA

Quando Jack Tramiel, importante dirigente della Commodore International, lasciò improvvisamente la ditta il 13 gennaio (un venerdì), la cosa sorprese i suoi stessi dipendenti. Nessuno di loro avrebbe mai potuto immaginare che prima della fine dell'anno sarebbe diventato il boss della Atari, la società che era stata virtualmente seppellita dalla Commodore. Tramiel aveva fatto crescere la Commodore da una ditta di riparazione di macchine per scrivere nel 1950 ad una grossa società che era riuscita a sopravvivere alla "guerra dei calcolatori" degli anni '70 ed aveva raggiunto le vette nella produzione di home computer con il VIC 20 ed il Commodore 64. L'opinione generalmente accettata è che Tramiel abbia lasciato la società per una disputa con il presidente Irving Gould sulla sua decisione di inserire i suoi tre figli in posizioni dirigenziali all'interno della Commodore. Passarono solo pochi mesi prima che il nome di Tramiel venisse associato alla Warner Communications ed alla sua divisione elettronica Atari. In luglio venne firmato un contratto da favola con il quale, in pratica, la Warner prestava a Tramiel il denaro necessario ad acquistare la Atari. I rapporti con la Commodore a questo punto erano decisamente poco amichevoli. Mentre i dirigenti anziani della Commodore emigravano in massa alla nuova Atari di Tramiel, cominciarono a fioccare le citazioni in tribunale.

Le cause riguardavano un computer non ancora completato chiamato *Lorraine*, sviluppato da una società di nome Amiga, diretta da Jay Miner, progettista dei chip grafici dell'Atari 800. La Commodore stava cercando di acquisire la società; la Atari dichiarò che la Amiga non aveva restituito un anticipo fornito tempo addietro per la progettazione di un chip.

Le pastoie legali si protrassero per un altro anno, ma non impedirono alla Commodore di comprare la Amiga, continuando a lavorare al progetto del Lorraine, che la Commodore ribattezzò con il nome della ditta appena acquistata.

Anne e Geoff Brown - fondatori della US Gold.

LUCASFILM GAMES

Fondata: 1984

Nonostante i soloni predicavano tempi grami per i videogiochi, George Lucas, regista e produttore della trilogia di *Guerre Stellari*, fonda la Lucasfilm Games e sigla un accordo con l'Atari per la realizzazione di due giochi: *Ballblazer* e *Rescue On Fractalus*. Quest'ultimo è il primo gioco ad utilizzare la tecnica dei frattali per creare paesaggi "naturali"

Primi titoli: *Ballblazer* e *Rescue on Fractalus*

Gioco più venduto: *Indiana Jones III* (Tutti i formati),

AVVENIMENTI

• Al CES di Las Vegas la Commodore mette in mostra il milionesimo C64 e il duemilionesimo Vic 20, verniciati rispettivamente d'argento e d'oro.

• Il 16 febbraio si costituisce l'AIVA, Associazione Italiana Video Atletica, con l'obiettivo di conferire alle gare di videogiochi (allora di gran moda) la autorevolezza e la dignità di un vero sport. Gli obiettivi ambiziosi non vengono però raggiunti in seguito al declino della "videogiocomania".

• La moda dei lasergiochi arriva anche in Italia sotto forma di *Dragon's Lair*. L'unico problema è il costo: una partita a *DL* costava 600 lire.

I GIOCHI DELL'ANNO

Elite (BBC) - il primo dei simulatori commerciali e di combattimento ambientati nello spazio e probabilmente ancora il migliore. La British Telecom ne acquistò i diritti in novembre.

Jet Set Willy (Spectrum) - Il seguito lungamente atteso di *Manic Miner*, era un semplice gioco di piattaforme, ma ebbe degli ottimi voti per la sua giocabilità e per l'umorismo del programmatore Matthew Smith.

Lords Of Midnight - Una simulazione tattica fantasy con un enorme numero di locazioni. Estremamente originale per quell'epoca.

Knight Lore - Probabilmente il miglior titolo della Ultimate. Con *Knight Lore* vennero rivoluzionate le tecniche di programmazione dello Spectrum creando una grafica molto dettagliata e solida, anche se ad un solo colore su sfondo nero - evitando così il tanto temuto scontro d'attributi tipico dello Spectrum.

LE ULTIME PAROLE FAMOSE

"Vogliamo che l'MSX diventi diventi uno standard mondiale per i computer - come il VHS per il video"
Chris Greet, product manager della Toshiba inglese

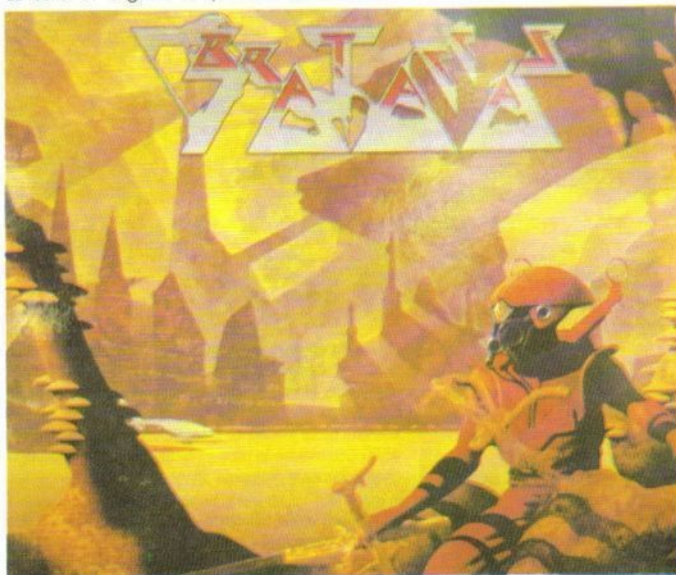
1985

ARRIVI E PARTENZE

Nel 1985 i chip costavano poco ed i produttori sfruttarono la situazione potenziando le loro vecchie macchine. Il Commodre 64 diventò il 128, l'Amstrad CPC464 diventò il 664 - e pochi mesi dopo chi aveva comprato un 664 ebbe un colpo apoplettico quando l'Amstrad CPC6128 apparve nei negozi. La Atari presentò orgogliosamente la nuova tecnologia ST al CES di gennaio. La serie ST originale comprendeva due modelli: il 130ST da 128K ed il 520ST da 512K. Il 520ST ed il drive venivano venduti separatamente, invece che essere incorporati in un'unica unità. L'ST venne inizialmente considerato come un diretto concorrente del Macintosh, dotato però di un prezzo pari ad un terzo di quello della macchina Apple - il 130ST non arrivò mai in Italia, mentre il 502 ST costava 1.300.000 lire.

In questo anno venne anche presentato il Commodore Amiga, durante una cerimonia incredibilmente fastosa tenutasi in luglio a New York, mentre in Europa fu lanciato a Londra, durante il solito PCW Show di settembre. La presentazione era riservata a pochi eletti e si teneva in un padiglione inaccessibile al pubblico. Come per l'ST, la configurazione esatta dell'Amiga rimase piuttosto indefinita sino a quando la macchina non venne messa in vendita, nel 1986. La Commodore, da parte sua, passò gran parte del 1985 a cercare di "spingere" il C128, con scarso successo.

Mentre la Atari e la Commodore stavano ridefinendo il concetto di home computer, la Amstrad prese una strada completamente diversa con il PCW8256, creando un mercato assolutamente nuovo per il *word processing* a basso costo. Addio alla Oric, che alla fine si arrese e fallì.

Il primo gioco su Bruce Lee della Datasoft - molto distante dal recente gioco della Software Toolworks.

Brataccas della Psygnosis - il primo titolo inglese a sfondare negli Stati Uniti prima che in Europa.

"Non vedo l'ora di poter lavorare con Sir Clive - un uomo con un brillante genio creativo."
Robert Maxwell, sul Daily Mirrot del 17 giugno 1985

Leaderboard: un grande gioco della Access, ancora molto popolare in altre "reincarnazioni".

NUOVI ARRIVI

PSYGNOSIS

Fondata: 1985

La Psignosis nacque dalle ceneri della Imagine So-

http://speccy.altervista.org/

ftware, con progetti ambiziosi. L'intenzione dichiarata era di sviluppare software per il nuovo mercato delle macchine a 16-bit, mentre i chiacchieratissimi Atari ST ed Amiga non erano ancora disponibili al pubblico. Per questa regione, i primi titoli vennero scritti per QL e Macintosh. Il successo di mercato di ST ed Amiga rese possibile mantenere le idee iniziali della Psygnosis, anche se Ian Hetherington oggi dice che, ripensandoci, partire con la programmazione del 68000 fu un po' azzardato, e che oggigiorno non accetterebbe nuovamente il rischio.

Primo titolo: *Brataccas* (Apple Macintosh)
Gioco più venduto: *Barbarian* (Tutti i formati)

***Paradroid* della Hewson: combattere è un divertimento in questo classico spara e fuggi strategico.**

AVVENIMENTI

• La generosità che aveva caratterizzato il Live Aid ed il Band Aid coinvolse anche l'industria del software. *Soft Aid* venne concepito all'inizio dell'anno e la compilation apparve in marzo. Elite, Activision, Taskset, Virgin ed US Gold pubblicarono le versioni su nastro di alcuni loro giochi gratuitamente. Alla fine *Band Aid* fu la compilation più venduta dell'anno, e raccolse 350.000 sterline che andarono al fondo Band Aid.

• In un nevoso giorno di gennaio, Sir Clive Sinclair e la Sinclair Research presentarono il loro veicolo elettrico C5. Antro aprile la produzione settimanale di 1000 unità della fabbrica di Hoover venne ridotta a 100 C5 ogni sette giorni. In agosto la produzione cessò del tutto ed in ottobre vennero restituiti alla Sinclair Research i pezzi invenduti. In totale vennero venduti circa 4500 C5, mentre la mira della Sinclair era di 200.000 unità solamente nel primo anno.

Chi lo ha detto - a che proposito?

"Mi era stato detto che avevo sei settimane per fare il gioco.
Ero fortunato; Avevo appena visto il film e capii subito che in qualche modo avrei potuto inserire le mie sezioni in auto."

***Pitstop II* - uno dei titoli vincenti della Epyx, ma questo non ha impedito alla ditta di interrompere l'attività nell'89.**

• La Acorn venne salvata in extremis dalla Olivetti - due volte. Le azioni della società vennero escluse dal mercato in febbraio, per rientrare pochi giorni dopo quando la Olivetti acquistò il 49,3% della società. In giugno le azioni scomparvero nuovamente dalla borsa, ed in agosto la Olivetti tornò alla carica; la percentuale di azioni acquistate fu del 78,9%.

• Fu con notevole sollievo che i giornali poterono riportare nello stesso mese qualche buona notizia riguardante la Acorn, quando la sfortunata industria annunciò di avere cominciato lo sviluppo dei primi modelli di processore RISC a 32-bit.

Questo schermo di *Eureka* poteva contenere un indizio per vincere le 25.000 sterline.

DOVE SONO ADESSO?

MELBOURNE HOUSE

Nel 1985, la Melbourne House si godeva il grande successo di Way of the *Exploding Fist*, un vendutissimo gioco di arti marziali che ebbe un ineguagliato successo. La prima Melburne House fu concepita nel 1982 come un modo di distribuire il software australiano di Fred e Naomi Milgrom in Europa. I titoli provenivano principalmente dalla Beam Software di Milgrom. Nel 1986, la Melbourne House entrò a fare parte della Mastertronic e rimane ancor oggi un'etichetta del gruppo Virgin Mastertronic. In Australia, la Beam Software è diventata uno dei poroduttori ufficiali di software per la console Nintendo, e alvora quasi esclusivamente a questo genere di giochi per il mercato americano e giapponese.

GIOCHI DELL'ANNO

Way of the Exploding Fist - Uno spartano gioco di arti marziali che ebbe un immenso successo per tutta l'estate.

Brataccas - Il primo gioco a dare un'idea delle reali capacità dei computer a 16-bit.

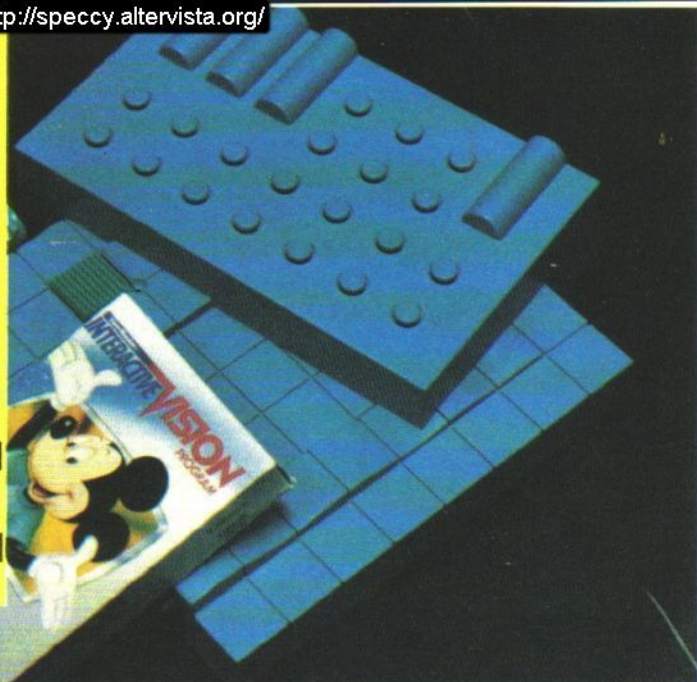
The Pawn - Apparso su QL verso la fine dell'anno, fu un'ottima anticipazione di quello che sarebbe stato il futuro delle avventure testuali grazie alla Magnetic Scrolls.

FRASI CELEBRI DELL'ANNO

"Gli affari sono guerra"
"Gli affari sono come il sesso. Devi essere coinvolto"
Jack Tramiel: I Tramielismi che non vi insegnano alla Bocconi

Premi pazzi per i computer giochi. *Eureka* della Domark ha fruttato al vincitore 25.000 sterline.

Risposta a Chi Lo Ha Detto 1: Descrizione del Video Coin Holder, un normalissimo sacchettino in cui mettere i gettoni per i coin- op (da *Video Giochi* 14 aprile '84).
Risposta a Chi Lo Ha Detto 2: David Crane, programmatore di *Ghostbusters*, il gioco per computer più venduto di tutti i tempi, in un'intervista a *Popular Computing Weekly* del 7 marzo 1985

UN VCR PER GIOCARE

Se credevate che tutto ciò che si può fare con i VCR sia vedersi *La Mosca* o *Via col Vento*, ricredetevi. K scopre che è possibile trasformare un umile videoregistratore in un potentissimo sistema di gioco..

Nel settore dell'elettronica di consumo, su entrambe le sponde dell'Atlantico, il successo più eclatante degli ultimi dieci anni è stato quello dei videoregistratori. Questi dispositivi - probabilmente l'apparecchiatura elettronica più sofisticata che sia mai entrata nelle nostre case - hanno raggiunto, partendo dallo zero per cento di penetrazione di mercato degli anni settanta, l'attuale livello di quasi saturazione. Quanta gente conoscete che abbia un televisore senza un VCR?

Ovviamente, il sogno di qualsiasi responsabile marketing è che, non appena un dispositivo viene installato in un'abitazione, gli si possa aggiungere qualche altro marchingegno appena possibile, per aumentarne l'utilità e prolungarne il ciclo di vita. Ma dopo i puliscitestine, i coperchi antipolvere ed i nastri di aerobica, cosa altro si può comprare per un VCR? Il problema principale è che, con il videoregistratore così com'è, guardare un nastro è un fatto totalmente passivo e che il mezzo in se è esclusivamente sequenziale, cioè ci si può solo sedere davanti allo schermo e guardare un nastro pre-registrato dall'inizio alla fine. Quello che manca ai VCR, telecomando a parte, è il magico attributo dell'interattività.

Sebbene le telecamere portatili permettano agli utenti con aspirazioni da cinefili di registrare in proprio delle sequenze, non appena queste sono state messe su nastro, il controllo che si ha su di esse è decisamente limitato, a meno di non disporre di una attrezzatura per il montaggio; ma anche in questo caso non si è risolto il problema della completa mancanza di interazione.

Cos'è, quindi, che milioni di consumatori stanno inconsciamente aspettando? I videoregistratori interattivi, ecco cosa, i quali sono più vicini di quanto possiate immaginare. Infatti, il primo modello, l'Ideal Viewmaster System (IVS), è stato lanciato negli Stati Uniti nel novembre scorso. E se vi state chiedendo perché ve ne stiamo parlando, svegliatevi, ragazzi. Il VCR interattivo non serve solo ad addestrare il personale - ci si può anche giocare, visto che la quasi totalità dei videoregistratori da casa ha un unico scopo: intrattenere e far divertire.

I COSTI

Il Viewmaster è pensato principalmente per i giocatori più giovani e, anche se non è l'ultima parola in fatto di interattività, è comunque un grosso passo nella direzione giusta e dimostra quello che ci si può attendere dai sistemi a venire - se e quando appariranno.

Il Viewmaster, che costa meno di 100 dollari, può sovraimporre immagini computerizzate a quelle video, permettendovi di giocare giochi molto elementari con cartoni animati e immagini video. Il codice per i giochi è inciso sul nastro e interlacciato al segnale video, cosicché il VCR sappia in quale punto del nastro si trova e possa caricare un altro gioco appena è finito il precedente.

In realtà, la possibilità di interagire è limitata al gioco e alla grafica; le immagini video servono soltanto per la presentazione e da sfondo ai diversi giochi. Questo è un grosso limite, ma l'IVS serve a dimostrare il principio del Video interattivo e a far vedere che funziona. I primi giochi laser funzionavano in una maniera piuttosto simile, sovrapponendo, per esempio, l'immagine di un'astronave generata da un computer alle riprese video di un paesaggio esotico. Confrontati agli standard attuali, erano decisamente primitivi, ma i cervelloni stanno preparando qualcosa che potrebbe rivoluzionare tutto...

IPER-INTERATTIVITÀ

Questi nuovi sistemi, attualmente ancora in fase di sviluppo, sono realmente interattivi e in grado di dare risultati favolosi. Purtroppo, per motivi legali non possiamo rivelarne il nome, per cui lo chiameremo Sistema X. Leggete quanto segue, ma non entusiasmatevi troppo!

Il Sistema X dispone di un nastro con 4 tracce video ad accesso indipendente e 12 tracce audio. È munito di un controller molto sofisticato che, se necessario, può visualizzare simultaneamente il contenuto di tutte le tracce, con un controllo totale delle dimensioni della finestra (o delle finestre) visualizzata, oltre che della capacità di creare maschere grafiche (o sovraimpressioni) in alta risoluzione. Questo tipo di specifiche fanno andare in brodo di giuggiole i progettisti di giochi: così si che si ottiene una vera interattività. Quella che

IVT CONTRO CDI

Sia l'Interactive Video Tape che il Compact Disc Interactive sono ancora in fasce, per cui sarebbe da pazzi fare previsioni o affermare la superiorità dell'uno o dell'altro. Apparentemente, il CDI potrebbe vincere a mani basse. Ha 600 Mega di dati ad accesso casuale, un potente sistema basato su un microprocessore 68000 e l'appoggio dei colossi dell'elettronica. Ma attenti, ricordate cosa è successo tra i videodischi e i VCR in un passato assai prossimo?

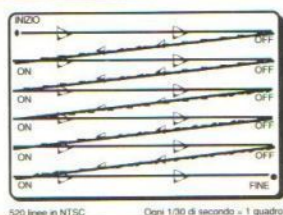
Il prezzo è un fattore moto importante, e se il CDI arriva sul mercato entro l'anno prossimo, il costo di un'unita supererà di parecchio il paio di milioni. Decisamente tanto. E, così com'è ora, ha difficoltà a eseguire in modo convincente animazioni a pieno schermo.

Le videocassette questi problemi non ce l'hanno, ma l'accesso sequenziale è più difficile da gestire e sicuramente più limitata. Per essere competitivi, i videoregistratori interattivi dovrebbero disporre di sistemi con almeno 4 tracce. La tecnologia c'è già, e il prezzo di vendita potrebbe essere inferiore al milione, se ci fosse la volontà di produrlo.

COME FUNZIONA IL VIEWMASTER

Ma com'è che si rende interattivo un videoregistratore? Non è facile, ma con la giusta tecnologia ci si può arrivare. Il sistema Viewmaster usa una tecnologia poco sofisticata, con un'unica traccia video, la normale traccia audio e una traccia digitale, usata per la codifica dei giochi e per gli effetti sonori, compressi in quello che viene chiamato l'intervallo verticale (vedi Fig. 1).

Questo intervallo verticale è la parte di schermo non scansionata dal pennello elettronico, il quale, ogni trentesimo di secondo, "dipinge" l'immagine televisiva. È la stessa parte di schermo in cui viene inserito il Televideo, il quale necessita di un decodificatore per essere visualizzato come schermate di testo. Parlando di nastro magnetico, provate a pensare all'intervallo verticale in questo modo: il pennello elettronico impiega un certo periodo di tempo per risalire dall'angolo inferiore destro dello schermo a quello in alto a sinistra, da dove riparte il quadro successivo. Visto che mentre ciò avviene, il nastro continua ad avanzare a velocità costante, significa che una piccola porzione di nastro tra un quadro e l'altro è disponibile per gli usi più disparati (vedi Fig. 2).

Nel Viewmaster, queste porzioni di nastro sono usate per contenere il codice del programma e per inviarlo all'unità Viewmaster, esattamente come il caricamento in un qualsiasi computer con memoria di massa a cassette, solo che qui, le informazioni vengono fornite negli intervalli tra ciascun quadro televisivo (e neanche sul canale audio) e il caricamento del programma avviene in modo totalmente trasparente per l'utente.

Il pennello elettronico scansiona lo schermo dall'alto in basso, andando a colpire le particelle di fosforo dove necessario, in modo da produrre segnali luminosi. Variando l'intensità del raggio di elettroni, si ottengono le zone chiare e scure che compongono l'immagine. Quando il raggio raggiunge il punto di fine corsa, deve tornare all'inizio.

Il segreto delle tecniche video interattive sta nell'infinitesimale intervallo di tempo nel quale il pennello elettronico ritorna dal basso dello schermo verso l'alto. Durante questo intervallo si crea una "finestra" per trametterе i dati e consentire al sistema Viewmaster di elaborarli. Sul nastro, questo intervallo di tempo è rappresentato dall'intervallo verticale.

Il Viewmaster non è molto più complicato di, diciamo, uno Spectrum. È un dispositivo generatore di grafica che sta tra il videoregistratore e il televisore e che, sul principio del genlock, sovrappone la grafica prodotta all'immagine video. E su questa grafica che si basa la parte interattiva del dispositivo, con il video che serve da sfondo e da unione tra i giochi. Quando il periodo dedicato ad uno dei giochi è trascorso, il programma viene cancellato dalla memoria e viene caricato al suo posto quello successivo, mentre il nuovo gioco viene introdotto da uno spezzone filmato. Semplice, ma efficace.

Pico De' Paperis è la vostra guida nel mondo del *Disney Cartoon Arcade*... La scritta sulla lavagna potrebbe venire generata dal Viewmaster, se il gioco lo richiedesse...

adesso esiste solo su prototipi basati sulla tecnologia CDI.

Questa tecnologia è stata sviluppata da un'"azienda americana" (ancora una volta, non facciamo nomi) che potrebbe già metterla sul mercato ad un costo intorno alle 400.000 Lire. Vi interessa? E a chi non interesserebbe! Il problema è che si è rivelata di parecchio superiore alle attese dei finanziatori... che ora non sanno come sfruttarla.

Una tale tecnologia, con un tale livello di interazione, sembra avere (inspiegabilmente) il potere di gettare i responsabili di marketing - normalmente gente con la testa a posto - in piena crisi catatonica. Il problema è che nessun prodotto di elettronica di consumo ha mai avuto prima d'ora un tale livello d'interazione. E sono in pochi ad avere sufficiente fiducia nell'intelligenza del pubblico ed una chiara visione degli aspetti progettuali e commerciali di una tale tecnologia, da rendersi conto pienamente del potenziale di un sistema di questo tipo. Sembrerebbe che, per i signori in giacca e cravatta, tutti noi videomaniaci abbiamo occhi quadrati, intelligenza da microcefali e capacità di comprendere soltanto espressioni come "Aaghghg!" o "Mmmmmmm!".

Anche il Sistema X è bloccato dallo stesso problema del CDI e di altre simili tecnologie: è così innovativo e, potenzialmente, così rivoluzionario che è in grado di fare qualsiasi cosa gli si voglia far fare... tranne che essere collocato in una comoda e facilmente definibile nicchia di mercato. Essendo necessario spendere miliardi per rendere fruibile il sistema, la nebulosa qualità di tali sistemi rende nervosi i dirigenti e i finanziatori. Molto nervosi.

Questa è, attualmente, la situazione del Video Interattivo. Un sistema semplice, ma sufficiente per il pubblico a cui è diretto, è già sul mercato. Almeno un altro sistema tecnicamente molto avanzato aspetta solo che qualcuno lo strutti a dovere. D'altro canto, milioni di possessori di videoregistratori attendono soltanto che qualcosa trasformi il loro televisore in una macchina per giocare. O in un potente strumento educativo. O in una stimolante fonte di informazioni. O in un qualunque altro dispositivo. Se solo il Telecomando Cosmico disponesse dell'Avanzamento Rapido...

LA CINEMAWARE CONNECTION

Beh, questo è quanto per l'hardware, ma il software?

La Ideal, produttrice del Viewmaster, all'inizio aveva contattato la Walt Disney per realizzare un gioco che utilizzasse i suoi famosissimi personaggi, come Paperino, Pippo e il roditore più famoso del mondo, Topolino. Senza esperienza nel campo dei giochi, a chi si poteva rivolgere la Di-

sney, se non ai "maestri del computer-film interattivo", la Cinemaware Corporation?

L'esperienza ed il know-how accumulati nella produzione di giochi come Defender fo the Crown e Rocket Ranger si sono dimostrati utili all'azienda, che ha incaricato il proprio reparto Programmi Interattivi di seguire il progetto, diretto da un ex musicista rock, il regista David Riordan. La progettazione e la programmazione sono state realizzate dalla Cinemaware stessa, mentre la trasposizione sul sistema Viewmaster è stata compiuta dai tecnici della Ideal. Dopo "avere provato un sacco di idee" e dopo sei mesi di duro lavoro, ecco pronto il programma, chiamato Disney Cartoon Arcade.

Il nastro è composto da 9 semplici giochi arcade (per lo più sovraimpressi su video) uniti uno all'altro da spezzoni di cartoni animati, con la presentazione di Pico De' Paperis.

In realtà, anche se le presentazioni di Pico riguardano tutte il sistema Viewmaster e spiegano come giocarci, la Cinemaware ha usato solo spezzoni di vecchi cartoni animati, anche se selezionati attentamente e doppiati nuovamente dalla Disney con nuovi copioni. E l'effetto è molto persuasivo.

CALDAIA A PIENO REGIME

Pico presenta degli spezzoni di cartoni animati, come quello in cui Pippo cerca di spalare del carbone per gettarlo in una fornace, e poi spiega il meccanismo del gioco. Il carbone e la fornace, ora, sono sovraimpressi nella metà inferiore dello schermo e il giocatore deve spalare il carbone gettandolo nello sportello aperto, usando il controller. Passato un dato periodo di tempo (il gioco deve terminare proprio nel momento giusto, altrimenti si perderebbe il sincronismo tra video e grafica) il gioco ha fine, Pico presenta la routine successiva e il sistema memorizza il vostro punteggio.

Alla fine dei 9 giochi (sono passati circa 30 minuti), viene visualizzato il vostro punteggio globale e Pico vi invita a riprovarci. Semplice, ma efficace. I bambini della fascia d'età alla quale è destinato il sistema adorano l'idea dei personaggi dei cartoni animati che si rivolgono direttamente a loro e si divertono un mondo a provare la loro cordinazione mano/occhio e a risolvere i puzzle.

Anche la Ideal deve essere stata soddisfatta del risultato. Il nastro di Walt Disney prodotto dalla Cinemaware viene regalato all'acquisto della macchina, mentre altri sei nastri, tra i quali figurano personaggi di Sesame Street e del Muppet Show, vengono venduti attorno ai 25 dollari.

QUANDO ARRIVERÀ DA NOI?

Il concetto del Viewmaster risale al 1985 e, inizialmente, la ditta belga Sydec progettò un sistema a quattro tracce, ridotte poi ad un'unica traccia per contenere i costi, in modo da collocarlo nella fascia di prezzo tipica del mercato dei giocattoli, sotto i 100 dollari.

Il grosso dello sviluppo ha avuto luogo tra il 1986 e il 1988, ed nell'autunno del 1989 sono iniziate le vendite. Il concetto di Audio Switching - commutazione audio - è stato sviluppato da Michael Freeman della ACTV di New York insieme a Eric Schmit della Sydec. Altri progettisti che hanno avuto un ruolo chiave nello sviluppo sono stati Eric Beck, Tina Eden e Heri Joyaux, mentre Gary Evans è il responsabile del chip per la grafica a colori. Originariamente, infatti, era prevista una grafica in bianco e nero.

Gary stesso è molto ottimista, sia per quanto riguarda il futuro del prodotto che del concetto su cui è basato. "Noi crediamo che la televisione interattiva sia inevitabile", dichiara, ma allo stesso tempo è preoccupato che la complessità del sistema renda problematici il marketing e la pubblicità, costringendo la società a basarsi quasi esclusivamente sul passa parola.

Quando vedremo il Viewmaster nei negozi europei? Ci sono dei progetti a lunga scadenza, ma tutto dipende dal successo che avrà inizialmente in America e in Giappone. La conversione del sistema per gli standard PAL e SECAM è fattibile, ma non facile, a causa delle risoluzioni differenti e delle diverse frequenze di quadro. Solo il tempo ci potrà dire se riuscirà a varcare l'oceano.

Dave Riordan della Cinemaware

SISTEMA X

Mettere quattro tracce su un nastro magnetico è molto più difficile e ci vuole una buona dose di stregoneria elettronica sia per farlo che per riuscire a passare senza intoppi dall'una all'altra. Ecco quello che succede... Sul nastro stesso, le informazioni per ciascuna "traccia" non sono sequenziali, ma interlacciate alle informazioni delle altre tracce (vedi Fig. 4). Così troveremo i dati della prima traccia sui quadri 1, 5, 9, 13, ecc., quelli relativi alla seconda traccia sui fotogrammi 2, 6, 10, 14 e così via. Ovviamente, anche qui viene usato il metodo dell'intervallo verticale per immagazzinare le informazioni sull'unità del Sistema X, il quale sceglie quale tracce visualizzare, quando, e come elaborare le informazioni. Facoltativamente, una o tutte le tracce possono essere utilizzate allo stesso momento... o ripetute all'infinito, ciascuna in una diversa finestra oppure riempiendo tutto lo schermo come una normale immagine televisiva. Oltre ad essere in grado di selezionare le tracce secondo le istruzioni del programma, il Sistema X è in grado di inserire sull'immagine video maschere e grafica molto complesse e controllabili dall'utente - come in un gioco - o funzionare da titolatrice o da chroma key. Il punto debole è che l'interlacciamento delle tracce comporta una minore frequenza dei quadri televisivi visualizzabili; ma la frequenza minima del Sistema X, anche visualizzando contemporaneamente tutte e quattro le tracce, è di 15 quadri al secondo; di poco inferiore, come qualità, a quella dello standard NTSC e sempre buona rispetto ai videogiochi attuali, specialmente considerando la qualità dell'immagine consentita dal VCR.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

CURVA CIP

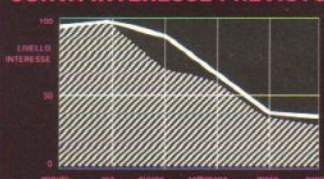
La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di valutazione in circolazione. Ecco il perché...

La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa vi portate a casa quando comprate *Mutant Burghy Fish & Chips*... o *Indy 500* - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.

La CIP è più che un voto - essa rappresenta l'intera vita di un gioco... Proprio così!

Vi ricordate di *Defender of the Crown*? Dopo più di un anno di programmazione la Ubisoft ha realizzato un gioco che gli assomiglia molto – ma è in grado di reggere il confronto? Scopritelo a pag 55.

TURBO C64 PRENDE 926!

Questo mese 4 pagine caldissime di nuove versioni. Da pagina 60 troverete tre K-giochi come *Stunt Car Racer* e *Turbo Outrun* per C64 e *Hard Drivin'* per Amiga. Anche i fan di *Ghouls 'n Ghosts* e *Sim City* stiano in campana!

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All' inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre Balance of Power si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come Xor e Boulderdash avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano di alcun processo deduttivo. Mentre giochi di piattaforme come Nebulus necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come Arkanoid e Flying Shark richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi. Della redazione di K fanno parte, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR**, **Marco Bill Vecchi**, già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! e **Fabio Rossi** ex-campione, ex-playtester, ex-programmatore, ex-Zzap! e neo-K.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://speccy.altervista.org/

CHASE HQ

La OCEAN insegue e sperona la concorrenza in una corsa spericolata

CHASE HQ è un gioco facilissimo. Premete il pedale dell'acceleratore, inseguite i criminali e urtate la loro macchina finché prende fuoco e potete arrestarli. Tutto qui.

Ma se è facile giocare a *Chase HQ*, non è altrettanto facile essere bravi. Molti cattureranno il primo criminale dopo un paio di tentativi, ma questo è solo l'inizio. I quattro che seguono sono migliori guidatori e hanno macchine più veloci come se non bastasse il cronometro scandisce il tempo inesorabilmente, dandovi soltanto un breve minuto per prenderli ed infliggere loro abbastanza danni da costringerli a fermarsi.

La semplicità di *Chase HQ* è un po' una sorpresa, dopo tutto quello che è stato detto e scritto sull'essere "la" conversione arcade del 1989. Tutto quello che bisogna fare è inseguire i cattivi, speronarli alcune volte ed arrestarli in nome della legge. Niente extra (tranne un booster), nessuna decisione tattica da prendere: ma tanta giocabilità dall'inizio alla fine.

La fondamentale semplicità di *Chase HQ* è arricchita, in apertura, dalla schermata dei radiomessaggi e, in chiusura di missione, dalla schermata della cattura.

La schermata dei radiomessaggi è ben fatta. Una finestra di testo riporta un messaggio di Nancy dal Quartier Generale con le informazioni sul criminale da prendere e sotto di essa appare una foto della sua auto.

Anche gli schermi di fine livello sono ben fatti - mostrano la vostra macchina che blocca quella dei criminali, con il malvivente sdraiato

"Jobbie" O'Brien, il programmatore di *Chase HQ* versione Spectrum.

VERSIONE AMIGA

Uso superbo degli effetti sonori: urla di esultanza ad ogni speronata all'auto dei malviventi, stridii di frenata e il ruggito del motore quando cambiate marcia e accelerate. La grafica non è niente di speciale, in particolare le altre auto sono abbastanza deludenti. Non c'è da lamentarsi però della velocità e dell'animazione. Il gioco scorre pulito e si ha una netta sensazione di accelerazione quando si preme la barra-spazio per sfruttare la potenza del turbo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 6
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 840

VERSIONE SPECTRUM

È veramente veloce - grazie al talento del programmatore John "Jobbie" O'Brien (vedi pag. 9 -per ulteriori notizie). Sono inclusi tutti i piccoli dettagli del coin-op, quali l'elicottero che vi mostra la strada da prendere e il diverso rombo del motore quando percorrete una galleria. Uno dei migliori giochi di guida per Spectrum in circolazione.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 868

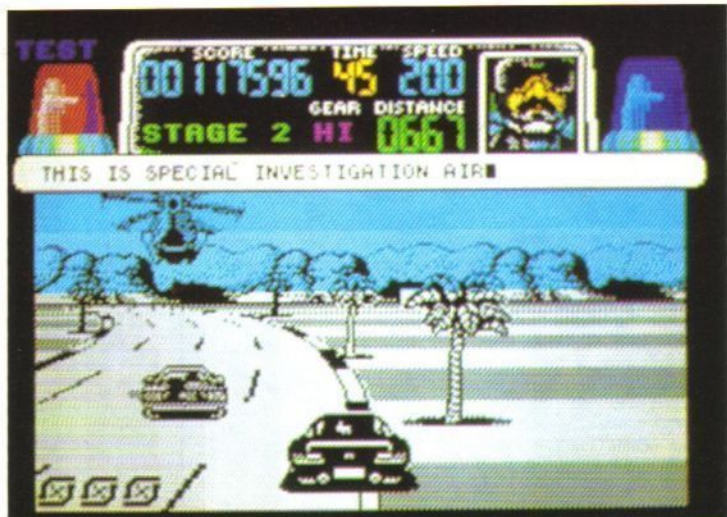
◄**Paraurti contro paraurti in *Chase HQ* per Amiga.**

Mettetegli le manette.

sulla strada in manette.

Riuscire ad arrivare a vedere questi schermi di fine livello è più che altro una questione di perfezionamento della tecnica di guida. Anche se ci sono soltanto due marce - bassa e alta - la chiave del successo in *Chase HQ* consiste nell'imparare ad usarle bene. Scalando è possibile raddrizzare la posizione dell'auto quando sta per sbandare in una curva difficile. Questo vi fa perdere velocità, ma ovviamente non così tanta come se foste usciti di strada.

Chase HQ è inoltre pieno di dettagli grafici - come la luce rossa sul tetto della vostra Porsche che comincia a lampeggiare quando è in vista l'auto dei criminali.

Chase HQ è impegnativo e divertente. A volte però vi strapperete i capelli dalla frustrazione - ad esempio, quando scade il tempo proprio un attimo prima che stiate per dare l'ultima speronata alla macchina dei malviventi. Infatti, potete sapere quanti colpi vi mancano ancora, osservando la pila di "gomme" che riempiono una finestrella che appare sulla sinistra dello schermo. Quando la pila riempie del tutto la finestra, l'auto dei malviventi accosterà e potrete eseguire l'arresto.

Ecco l'elicottero che vi indica la strada giusta.

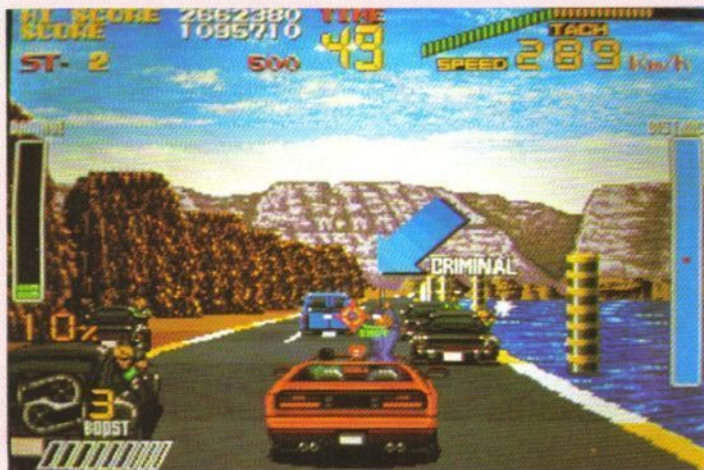
Chase HQ era incredibilmente popolare nelle sale giochi e sicuramente si rivelerà un successo anche sulle macchine da casa. Il gioco potrà essere un po' limitato per alcuni - coloro, ad esempio, che preferiscono un gioco anche tattico come *Stunt Car Racer* o *Vette* - ma per coloro a cui piacciono le corse pure e semplici, con un pizzico di autoscontro, è perfetto. I fan del coin-op non dovrebbero avere la minima esitazione.

...E CHASE HQ 2?

La Ocean deve ancora confermare se convertirà *Chase HQ II - Special Criminal Investigation*. Se il suo rendimento nelle sale giochi può essere di indicazione, non dovrebbero esserci problemi, visto che il gioco sta andando particolarmente bene. È facile capire il perché.

Special Criminal Investigation si basa sullo stesso concetto di *Chase HQ* - inseguire i malviventi e catturarli. Ma questa volta non è necessario speronare le auto dei cattivi per farle andare a sbattere, ci si può sporgere dal tettuccio apribile e spararagli con la propria pistola d'ordinanza.

Il gioco è stato ulteriormente imbellito con l'aggiunta di diversi extra che vengono gettati da un elicottero della polizia che vi assiste nella missione: armi extra, carburante e apparecchiature di comunicazione. Ciò aumenta notevolmente la giocabilità. Ci sono molte più cose da fare e quindi più da divertirsi.

Sia le versioni verticali che quelle cabinate di Special Criminal Investigation sono già in circolazione nelle sale giochi. Cominciate il conteggio alla rovescia per la conversione...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO

Una bella sgommata.

Originale corsa di inseguimento e tamponamenti, che non riuscirà però a mantenere l'interesse a lungo.

http://speccy.altervista.org/

INDY 500

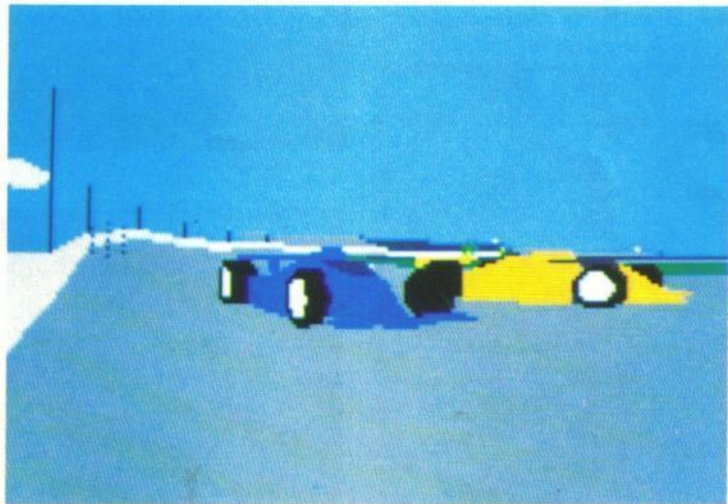
L'ELECTRONIC ARTS taglia il traguardo con la migliore e più veloce simulazione di corsa in circolazione!

ULTIMAMENTE sono uscite così tante simulazioni di guida e di corse automobilistiche (senza contare i giochi che includevano sezioni di guida) che all'idea di doverne recensire un'altra mi sono sentito male come se avessi fatto indigestione di fichi d'India. Ma è bastato dare un'occhiata veloce a *Indy 500* per far tornare la voglia di "velocità". Se pensavate che si fosse raggiunto il massimo nelle simulazioni di guida avete sbagliato di grosso. *Indy 500* diventerà per questo tipo di giochi quello che *Bomber* è stato per i simulatori di volo: rivoluzionario.

Come avete già capito il gioco è basato sulla mitica 500 Miglia di Indianapolis - una gara annuale che è sempre garanzia di emozioni, incidenti e colpi di scena. Avete la possibilità di fare un po' di pratica sull'anello oppure tentare subito la qualificazione alla gara vera e propria. C'è anche l'opzione per gareggiare senza avere danneggiamenti all'auto in modo da continuare a correre anche se entrate in collisione con le barriere o le altre vetture.

Dal volante della vostra auto potete vedere la pista scorrere davanti a voi, grazie a una spettacolare grafica a vettori solidi in 3D, e alle vostre spalle, grazie agli specchietti retrovisori. La grafica a vettori solidi tridimensionale non è certo una novità e allora che cosa ha di così speciale? In una sola parola - la velocità! È tutto straordinariamente veloce tanto da essere il simulatore di guida più veloce per PC realizzato fino ad ora.

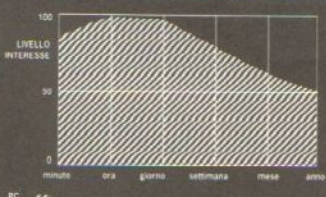
La sensazione di essere realmente al volante di una formula Indy che vi dà questo programma è incredibile - provate a prendere una curva troppo velocemente e subito andrete verso l'esterno contro le barriere. Urtate un'altra auto ad alta velocità e ambedue le monoposto inizieranno a girare su se stesse lungo la pista con i pezzi che volano da tutte le parti sull'asfalto. Il realismo è certamente il pregio migliore di *Indy 500*. Se c'è un incidente, le auto danneggiate non scompariranno misteriosamente come succede in molti programmi, ma le troverete sempre nella stessa posizione ad ogni passaggio.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L45000d	USCITO

VERSIONE PC

Se avete un PC allora dovete provare questo gioiello, un programma dello stesso livello di *Bomber* che non deve mancare nella vostra collezione. La grafica a vettori vi strabilierà e la velocità vi impressionerà ancora di più. Naturalmente i possessori di un 386 godranno dei benefici di questa velocità, ma non dovete ignorare il programma se avete un computer più lento. Su un PC a configurazione standard avrete a che fare con il solito suono a beep, ma se volete proprio godervi il rombo del vostro motore il programma è compatibile con alcune schede sonore per PC. Senza dubbio uno dei migliori titoli dell'anno.

GRAFICA	9	FATTORE QI	4
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 935

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco spettacolare che non vi annoierà facilmente.

Potete sospendere una corsa dopo un incidente premendo il tasto ESCAPE. Quindi potete selezionare il replay che mostra come è avvenuta la collisione, "ripresa" da vari punti tra cui una vista televisiva e da satellite (cioè vista dall'alto). Le scene al replay ricordano molto quelle esterne di *Bomber* dell'Activision - non è una caratteristica indispensabile ma è senz'altro ben accetta.

Il gioco quindi è stupendo da vedere, ma da giocare come è? Beh...grande! L'ho giocato con la tastiera e ho trovato i controlli molto sensibili. Detto questo, il gioco è tutt'altro che uno scherzo. È molto facile giudicare male una curva e trovarsi a girare verso l'esterno dopo aver stretto troppo una curva. E quando iniziate a girare, vuol dire girare vorticosamente come una trottola. Senza dimenticarsi che c'è il rischio di sottosterzare e andare a sbattere contro le barriere all'esterno della pista con la conseguenza di una gomma esplosa e di una squalifica.

Indy 500 è senza dubbio la miglior simulazione di corsa automobilistica mai prodotta finora. Ha tutte le qualità e le caratteristiche che lo rendono molto di più che un ottimo gioco. Anche se non amate questo genere di gioco vi raccomando di darci un'occhiata perché ne rimarrete ugualmente impressionati. Con la sua stupefacente grafica e la grande giocabilità sarà sicuramente uno dei giochi dell'anno.

LASER SQUAD

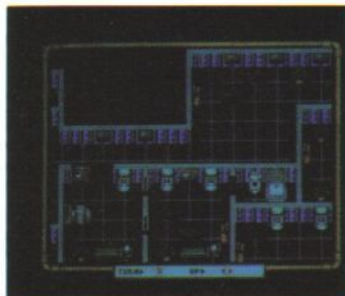
La BLADE vi porta tra i Rambo del futuro

ESSERE un marine nell'anno enne-mila vuol dire vivere una vita raramente noiosa. Sempre in prima linea, se non in primissima, i marine del futuro sono sempre là dove è più facile rischiare la pelle: colonie in rivolta, basi da difendere, misteriosi pianeti alieni...

In *Laser Squad* siete al comando di un gruppo di intrepidi soldati. A vostra disposizione avete armi sofisticatissime con cui equipaggiare i membri della squadra. Cinque scenari differenti e sette livelli di difficoltà metteranno a dura prova le vostre capacità tattiche e strategiche, oltre che i vostri nervi. Guidare degli uomini in battaglia e vederli morire a causa di una decisione errata non è la stessa cosa che guardare impersonali pedine di cartone colorato scontrarsi su una mappa ad esagoni...

Superata la schermata iniziale, avete l'opzione se giocare contro il computer o contro un amico. Ci sono cinque scenari tra cui potete scegliere: questi vanno dall'attraversamento di un pianeta ostile abitato da feroci e misteriosi organismi alieni alla strenua difesa di una stazione lunare. Ogni scenario è descritto sul manuale di istruzioni, costituito da un fascicolo in italiano completo e comprensibile.

Scelto lo scenario che più vi aggrada potete esaminare i componenti della vostra squadra ed equipaggiarli come preferite. Una squadra è composta da un numero di uomini variabile, solitamente otto. La squadra tipo consiste in due sergenti e sei uomini di linea ma, secondo lo scenario scelto, questa composizione può variare parecchio. Oltre agli "uomini" nel senso stretto della parola a disposizione vostra o dell'avversario possono esserci androidi, droidi da battaglia (robot cingolati guidati da computer) o alieni di varie razze. Ogni componente della squadra è caratterizzato da punti-caratteristica tipici dei GdR come Forza, Destrezza, Resistenza ecc...

Prima di iniziare il gioco dovete equipaggiare i vostri uomini. Per fare ciò disponete di un numero limitato di crediti con cui acquistare armi ed armature. Esistono quattro tipi di armature (che variano in peso e robustezza) ed una grande varietà di armi: fucili laser, fucili mitragliatori, pistole, lanciarazzi portatili, pugnali, spade-laser, granate normali o a tempo e molti altri utili aggeggi.

La spettacolare schermata per scegliere il livello di difficoltà

Ogni arma ha il suo costo in crediti ed un numero limitato di munizioni, quindi conviene acquistare anche qualche caricatore di riserva così da non trovarsi all'asciutto proprio nel mezzo della battaglia. Il metodo di selezione ed acquisto è intuitivo, ed ogni arma è descritta dettagliatamente nel manuale di istruzioni.

Finalmente inizia la battaglia vera e propria: il campo di battaglia è visto dall'alto. Il combattimento si svolge in modo simile a quanto avviene nei GdR tipo *Ultima*, ma è molto più sofisticato. Ogni uomo ha a disposizione un certo numero di punti-azione. Questi punti possono essere spesi per effettuare le numerosissime azioni permesse dal gioco, nell'ordine voluto. Non è necessario muovere gli uomini uno alla volta: è possibile muovere un uomo, facendogli spendere un certo numero di punti azione, quindi muoverne un altro e ritornare successivamente al primo, completando la mossa.

Le azioni permesse includono muoversi, sparare (sono permessi tre tipi di fuoco: automatico, immediato e mirato), fare attacchi corpo a corpo, aprire porte e portelli, lanciare granate, esplorare con il radar l'area circostante (mostra una mappa dell'intero campo di battaglia insieme alla posizione dei nemici individuati) e piazzare cariche a tempo. Se il marine termina la sua mossa conservando un certo ammontare di punti-azione ha un'altra opzione a sua disposizione: il fuoco di opportunità. Questo significa che l'uomo ha la possibilità di sparare durante il turno di movimento dell'avversario contro gli avversari che vengono avvistati. Pensate ad un marine appostato dietro a un angolo in fondo a un corridoio pronto a balzare fuori non appena qualcuno tenta di avvicinarsi. Aggiungete a ciò il fatto che nessuno conosce la posizione degli avversari fino a quando questi non vengono avvistati ed immaginate la tensione che caratterizza uno scontro tra i corridoi e le stanze di una piccola base spaziale.

Ogni scenario ha obiettivi particolari che vanno dalla semplice sopravvivenza alla distruzione di installazioni avversarie o all'assassinio di un personaggio particolare. Già al terzo o quarto livello dei sette disponibili non è facile sconfiggere il computer, ma ovviamente il massimo del divertimento lo si ha giocando contro un amico.

La grafica è ridotta all'essenziale, tranne che nelle schermate introduttive, ma i campi di battaglia sono ben caratterizzati e ricchi di particolari. Per inviare i comandi il programma impiega un rapido sistema a menu che rende il gioco fluido ed immediato.

Paradossalmente il principale difetto del gioco è la scarsità degli scenari. Sono solo cinque, e sebbene sconfiggere il computer in tutti e cinque richiederà parecchio tempo, secondo me la potenzialità del gioco è molto maggiore. Con lievi adattamenti il sistema di *Laser Squad* può permettere di ricostruire virtualmente ogni scontro armato della fantascienza, dalla caccia all'alieno di *Alien* agli scontri tra imperiali e ribelli di *Guerre Stellari*. Un dischetto di espansione con nuove armi, regole e scenari o, meglio ancora, un dischetto che permetta di costruire tutto ciò da sé sarebbero veramente benvenuti.

Laser Squad è un gioco sorprendente poiché nella sua semplicità riesce ad essere un'esperienza gratificante per ogni tipo di giocatore. I wargamisti convinti non resteranno delusi, ma il mio consiglio è che anche gli amanti dello spara-e-fuggi dovrebbero darci un'occhiata: garantiamo che nel gioco si spara e si fugge moltissimo!

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L25000c • L25000d	USCITO
MSX	L25000c	USCITO

VERSIONE AMIGA

Un gioco rapido e divertente. Grafica e sonoro sono ridotti all'essenziale ma la tensione è garantita e si mantiene costante durante tutta la partita. Sconfiggere il computer ai livelli più alti vi porterà via un po' di tempo e la possibilità di sperimentare sempre nuove tattiche rende la longevità di questo gioco molto elevata. Alla lunga però la scarsità degli scenari disponibili può farsi sentire.

GRAFICA	6	FATTORE IQ	7
SONORO	6	FATTORE GIOCO	8

K VERDETTO 885

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco molto bello a cui sarà piacevole rigiocare di tanto in tanto.

http://speccy.altervista.org/

VENDETTA

La SYSTEM 3 si prende la rivincita sui cinici a 16-bit

IL numero scorso abbiamo esaminato *Myth* della System 3 e ne siamo restati impressionati. Perché? Per due ottime ragioni. Primo, alla faccia del cinismo degli utenti di 16-bit, convinti che le macchine a 8-bit facciano parte della preistoria, la System 3 continua a sviluppare nuovi giochi per i formati a 8-bit. Secondo, il risultato è altrettanto buono, se non migliore, di un sacco di programmi cosiddetti sofisticati propinati agli utenti di ST e Amiga. Attualmente, la System 3 ha quasi completato lo sviluppo di *Vendetta*, un gioco per il C64 che, una volta di più, dimostra che la tecnologia degli 8-bit è lungi dall'essere defunta.

Il gioco è basato sull'ipotetica esistenza di una tecnologia che permette, a chiunque sia in grado di procurarsi il plutonio necessario, di costruire una bomba atomica. Lo scienziato che ha progettato l'arma e sua figlia sono stati rapiti da un'organizzazione terroristica. Voi, un vigilante, avete il compito di salvare il professore e sua figlia. La vostra posizione, però, vi costringe non solo a vedervela con i terroristi, ma anche a fare in modo che gli zelanti poliziotti rimangano convinti che siete dalla parte della legge e dell'ordine e non che state tentando di fare dei soldi speculando sulla situazione. Per raggiungere lo scopo, dovrete procurarvi le armi e gli altri pezzi di equipaggiamento che vi potranno servire, oltre a raccogliere le prove necessarie a confermare la vostra storia.

Il gioco inizia con una sequenza introduttiva decisamente seducente, nella quale viene mostrata la videoregistrazione del rapimento - ed eccovi immersi nel gioco. La sequenza è accompagnata da una stupenda colonna sonora d'atmosfera composta da Matt Grey.

Niente male, per ora, vero? Beh, il meglio deve ancora arrivare! *Vendetta* è composto da due giochi in uno. Nella prima metà del gioco, dovete esplorare diversi ambienti, rappresentati in un fantasmagorico 3D, con la più totale libertà di muovervi davanti e dietro agli oggetti che incontrate, di raccoglierli o abbandonarli e di interagire con i personaggi che incontrate (il che, in genere, vuol dire pestarli a sangue prima che loro pestino voi). E, a questo punto cominciate a chiedervi se, per caso, il vostro C64 si è trasformato improvvisamente in Amiga. Già, la grafica è proprio così eccezionale!

La seconda sezione è una simulazione di guida, ancora una volta in 3D. Questa parte del programma era ancora in fase di sviluppo quando abbiamo provato *Vendetta*, ma per quanto abbiamo potuto vedere, sembra anch'essa molto buona. Non si deve solo restare in carreggiata, ma anche prestare attenzione alle macchine dei banditi, a quelle della polizia ed agli ostacoli.

Il gioco comincia in un magazzino deserto e avete solo un'ora per completarlo, così ci sono momenti in cui l'azione si fa frenetica. Quasi subito venite assaliti dai terroristi; non sono tipi che si fermano a fare domande: quelli vi vengono addosso subito! È in tali situazioni che ci si rende conto di quanto sia comoda la possibilità di movimento a 360 gradi, specie se si deve indietreggiare sparando, ammesso che siate già entrato in possesso di un'arma. Purtroppo, anche se avete una pistola per poterla usare ci vogliono le munizioni. Dovete procurarvi un'arma appena possibile, perché andando avanti nel gioco i terroristi sono tutti armati.

Poi, sta a voi trovare l'auto, e imparare ad usarla per liberare la ragazza e il padre.

Comunque ve la caviate, siamo certi che anche a voi *Vendetta* farà lo stesso incredibile effetto che ha fatto a noi. Attendetevene al più presto una recensione dettagliata.

Il nostro eroe. Ora è disarmato e vulnerabile, ma se recupera un'arma potrà rispondere al fuoco.

Il classico cattivone. È armato e pericoloso. Il colore dei pantaloni indica la sua pericolosità (non è uno scherzo!).

Queste casse potrebbero nascondere qualcosa di utile. Ogni volta che entrate in una stanza, ogni cosa asportabile lampeggerà per permettervi di localizzarla.

L'orologio da polso segna il tempo che resta, oltre che il punteggio. La striscia verde indica l'energia che vi resta.

La pellicola mostra tutti gli oggetti che avete con voi, formando una specie di inventario visivo.

Lo zaino mostra gli oggetti che state usando. Un pugno indica che è in corso un combattimento a mani nude.

LAVORO DI SQUADRA

Parlando di *Vendetta* con quelli della System 3, c'è voluto poco per capire che lo sviluppo è stato soprattutto un lavoro d'equipe - ciascuno ha potuto contribuire inserendo le proprie idee per fare evolvere il gioco dal concetto originale a quello che è adesso.

Il risultato è gigantesco. Anche se il gioco è stato compresso al massimo, la memoria del C64 è stata spremuta fino all'ultimo byte. L'incredibile grafica è stata creata da Dokk e da Tony Hagar (il programmatore interno della System 3, che attualmente sta lavorando alla grafica della versione per ST di *Myth*). Nel frattempo, i Maniacs of Noise hanno succhiato tutta la potenza possibile dal generatore sonoro SID per ottenere degli spari, delle esplosioni e dei grugniti credibili.

L'uomo che ha scritto il codice è Stan Schembri, un mago del C64. Ha scritto *Vendetta* con il *Programmer's Development System* per il 6502 su un 64C che montava una cartuccia *E-xpert*.

Stan ha evitato di legare troppo il progetto all'hardware del C64. Gli sprite hardware vengono sì usati, ma sono stati mascherati per ottenere gli effetti 3D del gioco. Il resto della grafica è gestito da driver grafici molto complessi. Questi driver grafici combinano gli sprite con delle immagini in bit-map e con grafica vettoriale per ottenere l'effetto finale, che è proprio eccellente.

TANTO PER CAMBIARE SOGGETTO...

Eccovi una brevissima anticipazione di cos'hanno in cantiere quelli della System 3 dopo *Vendetta*. Per ora, l'oggetto misterioso ha il nome in codice di *Flimbo's Quest*, anche se quando finalmente verrà distribuito potrebbe avere un'altro nome. K ha potuto darci un'occhiata brevissima in una recente visita alla System 3 e possiamo dirvi che è proprio gustoso. Si tratta di un nuovo gioco di piattaforme parecchio più piacevole del solito. Se volete saperne di più (e siamo certi di sì), non perdetevi le prossime indiscrezioni sui futuri numeri di K.

http://speccy.altervista.org/

GALAXY FORCE

L'ACTIVISION porta su computer il mostro ad otto zampe della Sega

Certamente lo spazio visto in 3D non dovrebbe essere così squadrato.

Force della Sega è un coin-op uscito l'anno scorso, che probabilmente si trova soltanto nelle sale giochi più grandi della vostra città. Questa infatti non è una macchina da bar come tutte le altre, ma un gigantesco mostro a otto zampe, con un seggiolino idraulico, uno schermo enorme e altoparlanti da tutte le parti. Un vero colosso, enorme anche secondo gli standard della Sega.

Tuttavia, come accade spesso in questi casi, la versione "deluxe" di *Galaxy Force* fu l'unica parte buona di un grosso fiasco finanziario che comprendeva anche le versioni tradizionali. Sfortunatamente per la Sega, senza il seggiolino idraulico che va all'indietro quando l'astronave si proietta in avanti, il gioco non era più lo stesso. Così, dopo un breve successo iniziale, questo prodigio idraulico e sonoro da bar iniziò ad entrare nel dimenticatoio.

Quasi contemporaneamente, il capo dell'Activision Rod Cousens annunciava alla stampa che la sua società aveva acquistato i diritti del gioco per convertirlo su home computer: il programma probabilmente sarebbe uscito a Natale. I giornalisti riuniti all'Hotel Intercontinental di Londra ci rimasero a bocca aperta e molti si dimostrarono piuttosto scettici sul successo dell'impresa. Avevano ragione?

Beh, chi conosce il coin-op non penserebbe mai che questa è la conversione di *Galaxy Force*. Giocarlo sul computer non ha nulla a che vedere col giocarlo negli arcade. Si tratta di un'esperienza completamente diversa, tanto da farvi domandare: è giusto che una conversione incompetente abbia lo stesso nome del gioco originale?

Il *Galaxy Force* delle sale giochi ha una grafica incredibilmente veloce e dettagliata, un'ampia palette di colori e un'astronave che può rallentare, accelerare e girare quasi completamente su se stessa. La versione ST è lenta, la grafica è squadrata, utilizza poco colore e ha un'astronave che i giri a 360 gradi non li fa nemmeno in sogno.

I cinque livelli si selezionano spingendo il joystick a destra, in modo da fare apparire un'immaginetta degli scenari di ciascun livello: caverne, tunnel, combattimenti aerei, voli nello spazio, ecc. Il vostro compito, oltre a colpire qualsiasi oggetto che compare davanti al mirino computerizzato, consiste anche nel penetrare in una fortezza per distruggere il quartier generale del nemico.

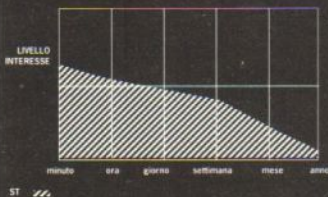
Tutti i livelli si giocano più o meno nello stesso modo. Il quadro di controllo della vostra astronave vi indica gli scudi protettivi, i bonus d'energia e il tempo rimasto a disposizione per completare la missione. Potete anche raccogliere delle armi addizionali, ma queste non aumentano di molto la vostra potenza.

La parte migliore del gioco probabilmente è quella all'interno della fortezza dove, virando a destra e a sinistra, dovete cercare di evitare i muri che delimitano il vostro percorso. Anche qui però ci sono dei problemi dovuti allo scarso metodo di controllo dell'astronave e al fatto che, in caso di collisione, talvolta è praticamente impossibile rimettersi nella posizione "giusta" per andare avanti.

Questa versione di *Galaxy Force* in sostanza è soltanto un rudimentale sparatutto in 3D con grafica e sonoro mediocri, mentre il coin-op originale può vantare una grafica tridimensionale fantastica grazie ai suoi due processori a 32-bit, e con un chip sonoro a 16-bit la musica non è da meno. Purtroppo l'idea alla base del gioco non è mai stata nulla di speciale e senza il cabinato col seggiolino idraulico e il super accompagnamento sonoro *Galaxy Force* non vale molto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L18000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO

VERSIONE ST

Per la Dimentia questa versione ST di *Galaxy Force* è certamente un parto mal riuscito. Le routine 3D di questa casa di sviluppo risultano infatti poco convincenti, e la grafica è come quella dei giochi che giravano sul C64 quattro anni fa.

Una conversione poco competente e deludende. Vi deluderà dal primo momento senza possibilità di recupero.

http://speccy.altervista.org/

DRAKKHEN

RPG d'oltralpe dalla INFOGRAMES

ULTIMAMENTE i francesi hanno iniziato a rappresentare più che una minaccia per il monopolio inglese sul software. Esaminando prodotti come l'eccellente *Future Wars*, pubblicato appena prima di Natale, e questo *Drakkhen* non è arrischiato pensare che il 1990 sarà un anno favorevole per i cugini transalpini. *Drakkhen* è un GdR ambientato in un tipico mondo fantasy, dove quattro tipici avventurieri hanno il difficile compito di sconfiggere una tipica orda di demoni malvagi. Come nella maggior parte dei GdR siete voi a creare i quattro protagonisti, ma non avete l'opportunità di rilanciare i dadi se le caratteristiche ottenute non vi soddisfano, così è facile avere una compagnia molto varia. Potendo scegliere tra guerrieri, scout, maghi e sacerdoti avete un'immenso numero di combinazioni ed abilità differenti a vostra disposizione. Tutti i comandi sono dati via mouse e tasto di Return, grazie ad un sistema operativo piacevolmente razionale. durante gli spostamenti il gruppo viaggia unito. Premendo Return si divide il gruppo in quattro e, successivamente, è possibile inviare comandi separati ad ognuno di essi.

L'unico problema connesso allo spostamento del gruppo (o di un personaggio) è il fattore tempo: dovete decidere dove volete dirigerlo, quindi sedervi e aspettare che arrivino a destinazione. Questo richiede ogni volta almeno trenta secondi. Per manipolare un oggetto sullo schermo occorre piazzare il cursore su di esso e quindi premere il bottone sinistro, in modo simile a quanto avviene nei giochi della Sierra. Quando selezionate un personaggio singolo appare una lista di comandi accessibili, tra cui un'utile opzione di **search**. L'interazione tra i personaggi controllati dal computer ed i vostri è schematica ma efficace. Potete scegliere fra salutarli, interrogarli o impressionarli. La maggior parte delle volte una scelta oculata vi procurerà utili informazioni, anche se di tanto in tanto la risposta sarà un attacco proditorio.

Anche il combattimento è gestito in modo semplice ed efficace. Basta portare il cursore sulla creatura che si desidera attaccare e cliccare: il personaggio più vicino sferrerà automaticamente un colpo. Ovviamente non aspettatevi che gli avversari stiano a guardare. Maghi e sacerdoti possono impiegare vari incantesimi, ed il modo di utilizzarli non è molto differente: basta selezionare l'incantesimo e cliccare sul punto in cui si vuole che esso abbia effetto. Come GdR, Drakkhen è superiore alla media, nonostante manchi di quella profondità che fa di un gioco un classico. Nel complesso, offre un divertente e duraturo excursus in una tipica vicenda fantasy.

I quattro avventurieri (raffigurati nel pannello di status a sinistra) iniziano l'esplorazione di un antico edificio. Come potete vedere la bella grafica in 3D di *Drakkhen* è estremamente evocativa.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L40000d	USCITO
AMIGA	L40000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni.		

VERSIONE AMSTRAD

Il pregio maggiore è la velocità. Combinata con il fluido sistema di comandi, fa sì che il gioco proceda senza inutili rallentamenti. La grafica è soprattutto funzionale, ma garantisce alcune piacevoli sorprese verso la fine del gioco. Un GdR degno del suo prezzo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 773

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un grande divertimento fin dalle prime battute per un gioco pieno di dettagli. Ma verso la fine l'interesse scema.

THE UNTOUCHABLES

La OCEAN dimostra che con Elliot Ness nessuno riesce a farla franca!

ELLIOT Ness, il leggendario e incorruttibile antagonista di Al Capone interpretato da Robert Stack, era il protagonista di una famosa serie di telefilm degli anni'50. A quei tempi l'interesse per la Chicago dei gangster era grande, così cinema e televisione vi pescarono dentro a piene mani e i grossi nomi come Cagney, Lorre, Bogart e il buon vecchio Edward G. fecero la loro fortuna proprio interpretando il ruolo del giustiziere.

Di recente, comunque, quel periodo storico ha vissuto una sorta di revival e ci sono stati parecchi tentativi di sfruttare nuovamente il vecchio filone delle bande di gangster. Non solo sono stati ritrasmessi in TV gli episodi interpretati da Robert Stack, ma è anche uscito un film chiamato appunto *Gli Intoccabili*, con Sean Connery e Kevin Costner, che ha riscosso un grosso successo. Il gioco della Ocean si basa fedelmente sulla trama di questo film.

All'inizio, nei panni di Elliot Ness, vi ritrovate in un magazzino pieno di casse di liquori con il compito di raccogliere 10 indizi per provare che si tratta di bevande alcoliche di contrabbando. Questo comporta sparare ai "commercialisti" di Capone (riconoscibili dal cappotto marrone) e raccogliere i documenti che lasciano cadere. Contemporaneamente, ve la dovete vedere anche con gli altri membri della banda, che hanno tutta l'intenzione di spedirvi dritti dritti all'altro mondo.

A volte, quando vengono colpiti, i membri della banda lasciano cadere dei bonus estremamente utili che dovrete raccogliere, poiché possono equivalere a un completo rifornimento di munizioni e di energia o a un tempo limitato di fuoco continuo. Come se tutto ciò non fosse già di per sé una prova piuttosto impegnativa, dovete raccogliere i dieci indizi entro un determinato limite di tempo. Il trucco per riuscire sta nel ripartire equamente il vostro tempo fra la raccolta dei bonus quando è indispensabile e la caccia ai criminali.

La scena nel magazzino - c'è già un bel bonus...

Il livello successivo vi vede impegnati a impedire l'importazione illegale di alcool a un ponte di frontiera. Per riuscirci, dovete essere molto bravi a sparare. La stessa cosa vale anche nel livello del vicolo, dove vi attende una sparatoria che non è affatto uno scherzo: qui, infatti, il vostro personaggio si ritrova con le spalle al muro in un vicolo cieco. Schiacciando il pulsante di fuoco potete fargli girare velocemente l'angolo, ma i gangster appostati alle finestre sono pronti a scaricargli addosso una raffica di proiettili. Avete soltanto un istante di tempo per prendere la mira, sparare e ritornare al sicuro dietro l'angolo. Il gioco continua con ulteriori sparatorie che avvengono in una stazione ferroviaria e, infine, su di un tetto. Qui però dovete cercare di evitare di colpire gli ostaggi caduti nelle mani dei banditi, e quindi è assolutamente indispensabile avere buona mira.

Una caratteristica di questo prodotto che balza subito agli occhi è che l'idea base del gioco e la sua realizzazione sono molto simili a quelli di *Batman*. La grafica e la struttura di gioco della prima parte di *The Untouchables* ricordano in particolare il primo e l'ultimo livello di *Batman*. Sfortunatamente, però, *The Untouchables*, pur essendo un gioco molto competente, non ha la stessa giocabilità dell'altra licenza cinematografica. *Batman*, infatti ha una giocabilità superba ed è estremamente vario, mentre *The Untouchables* risulta un po' troppo difficile e i vari livelli non sono molto diversi fra di loro.

Forse però non è tanto giusto fare troppi confronti fra questi due titoli. Pensando infatti ad altre recenti licenze cinematografiche, *The Untouchables* risulta, tutto sommato, un buon gioco. L'impatto iniziale potrebbe facilmente risultare negativo, ma perseverando e riuscendo a superare le difficoltà, lo troverete senz'altro divertente.

VERSIONE ST

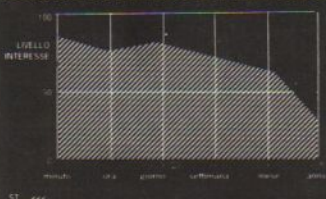
Essendo un titolo della Ocean è scontato che l'elemento audio-visivo di *The Untouchables* risulti estremamente rifinito. È un peccato però che, soprattutto nelle fasi iniziali, il gioco sia un po' troppo difficile, non permettendogli di diventare accessibile al giocatore medio così come avrebbe potuto. Nondimeno si tratta di una piccola pecca, per il resto *The Untouchables* è superbo.

GRAFICA	9	FATTORE QI	5
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 860

Un'altra difficile scena di sparatutto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO
IBM PC	NON DISPONIBILE	

CURVA INTERESSE PREVISTO

È difficile da imparare, ma prima che l'interesse svanisca, vi divertirà per un po'.

http://speccy.altervista.org/

BATTLE SQUADRON

Il seguito di *Hybris*

dalla ELECTRONIC ZOO

Azione bruciante offerta dai programmatori di *Hybris*.

SE c'è una parola che riesce a fare venire ai possessori di Amiga fanatici degli sparatutto un colpo apoplettico questa è "Hybris". Pubblicato circa all'inizio dello scorso anno, questo spara e fuggi dell'americana Discovery Software ha rappresentato nel panorama degli sparatutto per Amiga ciò che *F/A-18 Interceptor* è stato nel campo dei simulatori di volo, principalmente perché al momento della sua uscita non v'erano in circolazione altri titoli decenti, fatta eccezione forse per *Sidewinder* e *Xenon*.

Tale fu il successo di Hybris che un seguito era inevitabile, ed eccolo qui. Non si tratta di un seguito ufficiale - in effetti non vi è alcun sottotitolo recante "Hybris II" o cose simili. Ma è farina di Martin Pedersen e Torben Larsen, la coppia che programmò l'originale, e dopo un'occhiata al gioco le similitudini sono innegabili. In pratica *Battle Squadron* si può davvero considerare "Hybris 1990", un bel remix dell'originale, in cui Martin e Torben hanno rispolverato la formula originale dando una revisione a grafica, sonoro e struttura di gioco.

La novità di maggior rilievo è l'opzione per due giocatori in simultanea, che purtroppo sembra essere assente in molti degli ultimi sparatutto. Combattere una bella battaglia in compagnia di un amico rende il compito assai più agevole ed il gioco più divertente. Ne risulta un sano livello di competizione: lavorate in coppia quando si tratta di eliminare gli alieni, ma non appena viene rilasciata una capsula-bonus il motto diventa "ognuno per sé".

Parlando di armi extra... in totale ve ne sono ben 25. Ricordate come in *Hybris* l'armamento venisse progressivamente potenziato attraverso una serie di livelli? Bene, le cose qui funzionano allo stesso modo, ma ci sono quattro diverse armi di base da potenziare, ciascuna rappresentata da una capsula di diverso colore. Non vi è molta differenza nella qualità degli effetti che producono, e la scelta dell'arma si risolve tutta in una questione di gusto personale, ma provate le *Magma Waves* per ottenere distruzione su vasta scala. Ovviamente vi è pure un corredo di *Smart Bomb* per quando le cose si fanno veramente difficili. Ogni livello è diviso in due sezioni: la prima si sviluppa sulla superficie del pianeta, dove fortunatamente gli alieni non sono troppo cattivi, mentre la seconda viene combattuta nel sottosuolo, all'interno delle caverne sotterranee del pianeta. Qui le cose si complicano, dato che i massicci alieni statici che fecero tanto sudare in *Hybris* sono di ritorno, ma questa volta ancora più grossi e muscolosi. Occhio alle enormi piante carnivore!

Ovviamente ritroviamo anche i guardiani di fine livello, più cattivi e pericolosi che mai. Questa volta non si tratta solo di scaricare loro addosso valanghe di colpi: la maggior parte di essi deve essere distrutta pezzo per pezzo secondo un ordine preciso.

Battle Squadron fa il suo dovere: i programmatori avrebbero potuto cavarsela offrendo solo qualche nuovo livello di scarso interesse e invece la completa revisione che è stata fatta vi garantisce un gioco completamente nuovo che mantiene tuttavia il tocco vincente dell'originale. È molto difficile, almeno quanto *Xenon II*, ma esiste una schermata equilibratrice che vi permette di aggirarvi con un gran numero di vite, velocità extra, armi aggiuntive e così via, per permettervi una buona partenza.

Esteticamente il gioco è un sicuro vincente, davvero un passo avanti rispetto all'originale con avversari più grandi e temibili e, cosa in qualche modo mancante in *Hybris*, con sfondi decisamente vari. Date un'occhiata al livello meccanico per vedere alcuni effetti che lasciano a bocca aperta.

In definitiva, *Battle Squadron* deve essere inserito nel gruppo dei tre migliori spara-e-fuggi per Amiga, in compagnia di *Xenon II* e *Silkworm*. Assolutamente da non perdere.

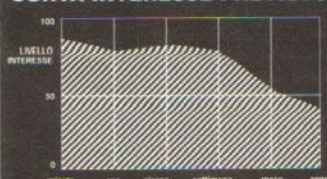
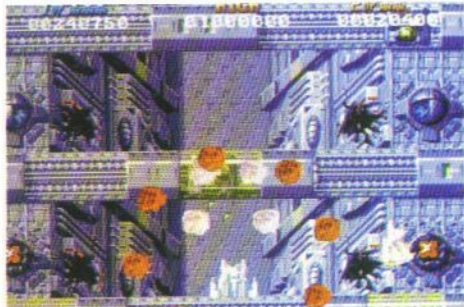
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

Un'eccellente colonna sonora comprendente un gran numero di temi e di stacchetti fa la sua parte, e dal punto di vista grafico si possono muovere ben poche osservazioni. Sono i piccoli tocchi, come il vellutato scorrimento laterale, che portano il gioco ai vertici. L'unico cavillo è lo scarso senso di profondità reso dagli sfondi: forse uno scorrimento parallattico avrebbe contribuito a migliorare le cose. Tuttavia la indovinata struttura di gioco è da Numero Uno.

GRAFICA	9	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K VOTO 867

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un'azione sparatutto coinvolgente e duratura.

TWINWORLD

Può un gioco di raccolta di oggetti, con sprite carini e simpatici, avere successo nel 1990?

Aspettatevi una sorpresa dalla UBISOFT...

APRENDO il manuale delle istruzioni la cosa che salta subito agli occhi è la scritta che compare sotto il titolo: "La leggenda del Sacro Amuleto". È abbastanza per far venire un colpo alla maggior parte degli appassionati di videogiochi. Ma cos'è, un gioco per bambini?

Beh, *Twinworld* certamente non può essere definito come l'ultimo prodigio tecnologico del divertimento elettronico. Come al solito, una qualsivoglia forza del male ha rotto qualche stupidissimo amuleto magico in 24 pezzi e, guarda caso, il vostro minuscolo personaggio deve saltare qua e là cercando di raccoglierli. Se fallisce, (sbadiglio!) l'essere malvagio avrà la meglio su di lui e sui suoi simili e li farà tutti a fettine.

Ciononostante, a parte la musica campionata iniziale che è davvero oscena, *Twinworld* non mi è affatto dispiaciuto. E vi dirò di più: è enorme! Due dischi sull'ST? Con degli sprite così piccoli, è davvero tanto.

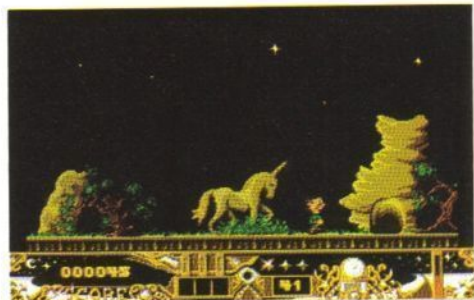
In questo gioco Ulopa, uno sprite animato deliziosamente, deve attraversare un territorio dominato dalle forze del male, uccidendo i mostri per far punti (e i punti, se evocate il mercante, vengono convertiti in premi) e cercando di superare a balzi i crateri pieni di lava. Il brutto è che Ulopa è armato soltanto di tre diversi tipi di bolle magiche.

Il numero delle bolle a vostra disposizione è piuttosto limitato, ma durante il corso del gioco potete ottenerne delle altre raccogliendo le pozioni magiche sparse sui vari livelli.

Ogni livello è suddiviso in due mondi: uno terrestre e uno sotterraneo. Per entrare in quest'ultimo, spesso è necessario essere in possesso della chiave adatta ad aprire una determinata porta. Ma occhio ai passaggi segreti! Utilizzandoli, talvolta, l'accesso è possibile anche senza chiavi.

Il mondo sotterraneo riveste particolare importanza ai fini del gioco, poiché scorre parallelo a quello terrestre. Così, se in superficie trovate un ostacolo troppo difficile da saltare, potete tornare indietro, entrare nel mondo sotterraneo e aggirare l'ostacolo passandoci sotto.

Con uno scenario così banale, il successo del gioco dipende tutto dalla realizzazione - e nel caso di *Twinworld* devo ammettere che nell'insieme i programmatori della Blue Byte hanno fatto un ottimo lavoro, riuscendo quasi a creare un'atmosfera da *Super Mario*

Il piccolo Ulopa è stato realizzato con delle caratteristiche fisiche davvero "umane". I vostri salti infatti dipendono dal rapporto fra peso, forza di gravità e velocità acquisita. Così, ad esempio, quando vi capitano due ostacoli da saltare in successione, se dopo il primo salto non vi buttate subito all'indietro, a causa dello slancio acquisito andate inevitabilmente a finire dentro l'altro cratere e qui, ragazzi, c'è la lava!

Twinworld **- Schermi ordinati e grafica chiara.**

In questa foto non potete sentire la musica - ma è una fortuna!

Neanche uccidere i mostri è un'impresa tanto facile, poiché la traiettoria parabolica delle bolle che sparate varia a seconda che voi siate fermo, saltiate o vi troviate accucciato. Il punteggio che ottenete facendo fuori i mostri cambia in base al tipo di bolla usato, che si seleziona semplicemente premendo la barra spaziatrice.

Alcuni salti sono molto difficili da effettuare, alcuni enigmi vi faranno diventare matti, e se non raccogliete tutti gli oggetti utili prima dello scontro finale, potete star certi che i mostri vi ridurranno in tanti piccoli pixel. Se siete dunque una di quelle persone che si gratifica con l'agonia e l'estasi offerta da questo tipo di giochi (ma non credo che i sado-masochisti in circolazione siano poi molti), questo è un'acquisto obbligato.

Quelli invece che hanno dei gusti un po' più eclettici e meno soldi in tasca farebbero meglio a orientarsi verso un gioco come *Rick Dangerous*, o ad aspettare l'imminente uscita di *Dynamic Debugger*.

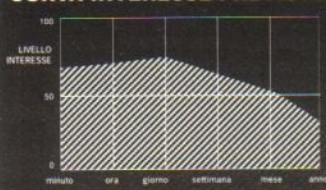
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L40000d	USCITO
AMIGA	L40000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

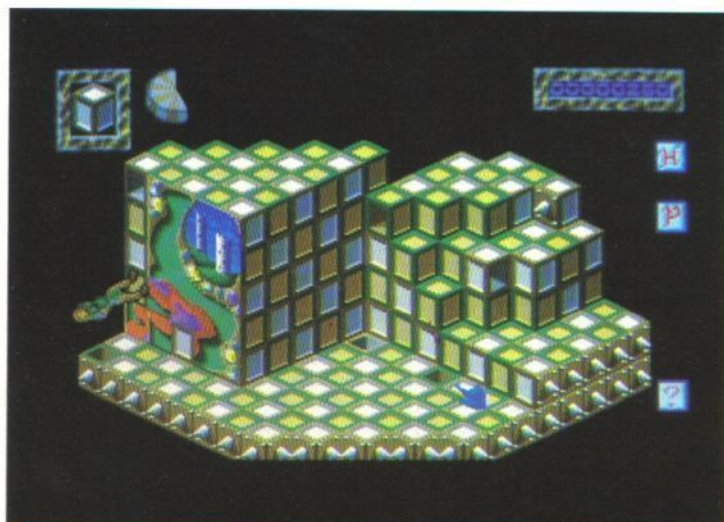
Non si può certo parlare di innovazioni tecnologiche e il suono avrebbe potuto essere molto più pulito. L'animazione però è realizzata molto bene.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 794

CURVA INTERESSE PREVISTO

Penserete subito che si tratta di un gioco datato, ma la giocabilità di vecchio stampo non vi deluderà.

http://speccy.altervista.org/

NEVERMIND

Sull'Amiga il gioco vi offre degli schermi molto belli e... degli enigmi da farvi arrovellare le meningi.

VERSIONE AMIGA

Ricca di quelle delizie grafiche che sembrano ormai contraddistinguere la Psygnosis, si fa valere particolarmente per l'animazione 3D dei puzzle, con le mattonelle che possono essere rimosse e spostate senza alterare la struttura globale degli stessi puzzle. La musica di accompagnamento e gli effetti sonori contribuiscono a rendere il gioco ancora migliore.

GRAFICA	7	FATTORE QI	8
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 870

VERSIONE PC

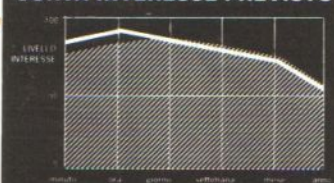
Richiede scheda EGA e 512K di RAM - compatibile con Amstrad 1640 e oltre e Tandy 1000, 3000, 4000, e 5000. Sul PC bisogna essere piuttosto agili con le dita per far muovere il cavernicolo e per completare i puzzle nel tempo stabilito. L'animazione è adeguata e la grafica è OK, anche se sullo sfondo nero i colori risultano un po' troppo chiassosi. Vi è comunque un'ottima selezione di opzioni di gioco, ed è disponibile sia sui dischi da 3.5" che su quelli da 5.25".

GRAFICA	6	FATTORE QI	8
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 860

FORSE è il boom di *Tetris*, o forse la gente è semplicemente stufa di sparare a destra e a sinistra e di guidare superbolidi computerizzati, ma sta di fatto che, i giochi di pazienza sono tornati alla ribalta. Pochi tuttavia necessitano tanta capacità di ragionamento quanto questo incasinatissimo gioco che ci viene offerto dalla Psyclapse.

Never Mind è una sorta di puzzle animato in 3D che bisogna completare entro un determinato limite di tempo, con grafica ed effetti sonori pirotecnici. Se questa vi sembra una definizione un po' vaga, aspettate di sentire il resto... è ancora più nebuloso.

Voi controllate una sorta di cavernicolo in perizoma, che può camminare sui muri o attraversarli in modo "warp" per posizionarsi sul piano giusto. Far muovere questa sorta di uomo di Neanderthal richiede un po' di pratica. Spostando il joystick a destra, ad esempio, il vostro personaggio si gira in quella direzione rimanendo però fermo dov'è. Perciò, se a questo punto volete che inizi a camminare dovete spostare il joystick in avanti. Capito? Bene. Il compito del cavernicolo consiste nel completare dei puzzle raccogliendo i segmenti mancanti e inserendoli al loro posto. Per sistemarli nella posizione esatta, talvolta gli tocca passare attraverso i muri, e questo purtroppo gli fa perdere del tempo prezioso.

> L'originale puzzle della PSYCLAPSE vi farà passare notti insonni

Un'idea di gioco semplice che la Psyclapse ha voluto abbellire con delle figure animate. Vi sono così i pezzi degli scacchi che si muovono come dei robot sulle mattonelle, mattonelle autodissolventi, mattonelle trasportatrici e perfino isole e terrapieni. Nell'insieme, il risultato è estremamente avvincente. *Never Mind* è uno di quei giochi che si tira sempre in ballo parlando con gli amici: una battuta sul tempo e poi uno, facendo l'indifferente, è subito pronto a pavoneggiarsi per aver superato il livello 97. I giochi che suscitano questo tipo di competitività di solito sono belli e *Never Mind* conferma la regola. La difficoltà dei livelli aumenta progressivamente, e da quello che ho capito giocandone soltanto 5, arrivare al livello 300 (ebbene sì, ce ne sono proprio 300!) è un'impresa che probabilmente richiederebbe la capacità di tutti i cervelloni della Mensa messi insieme. Fortunatamente, per mezzo di una parola d'ordine potete ricominciare a giocare partendo dal livello a cui eravate arrivati in precedenza e c'è anche un comando di aiuto. Anche se per pochissimi secondi, il comando di aiuto vi mostra la figura del puzzle completato consentendovi perlomeno di capire qual'è il vostro obiettivo. Chiaramente, la Psyclapse sapeva che questo era un gioco destinato a un pubblico adulto e quindi l'ha dotato anche di un tasto "boss". A che serve? A richiamare sullo schermo cifre e diagrammi per far credere al vostro capo ufficio, appena entrato nella vostra stanza, che state lavorando seriamente (e completare il livello 6 non è forse una cosa estremamente produttiva?!).

Never Mind è un gioco di enigmi veramente avvincente che, insieme a titoli come *Bonecruncher* o addirittura il leggendario *Boulderdash*, vi ricorda quanto sia piacevole avere l'opportunità di usare il cervello, e non solo i riflessi. Un divertimento diverso dal solito.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non è il tipo di gioco che finirete in cinque minuti – un divertimento di lunga durata!

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

Forse sul PC *Never Mind* non è così bello a vedersi come sull'Amiga, ma la giocabilità è analoga.

BRUCE LEE LIVES!

LA SOFTWARE TOOLWORKS resuscita il muscoloso eroe del kung-fu dandogli anche un po' di intelligenza artificiale.

LA Software Toolworks senza dubbio non può essere accusata di produrre dei giochi tutti uguali. L'ultima volta, con *Life and Death*, ci aveva fatto giocare al dottore che cura i malati. Adesso, con *Bruce Lee Lives*, dobbiamo andare in giro a tirare dei calci in testa alla gente. Ovviamente voi interpretate la parte del buon Bruce che deve cercare di sconfiggere i vari uomini di Master Po. Ma vi dirò una cosa: non è facile.

Il combattimento di per se stesso non comporta grossi sforzi, dato che il controllo del vostro personaggio è stato realizzato molto bene. Ci sono circa 15 mosse che possono essere effettuate sia col joystick che con la tastiera, talvolta utilizzando anche il tasto fire o lo shift. Una cosa che può risultare molto utile è la possibilità di definire delle macro per programmare delle sequenze di tre mosse da richiamare durante il combattimento schiacciando un solo tasto.

Comunque, non entrerete subito in azione. Prima dovete dimostrare il vostro valore superando le prove di qualificazione. La vostra preparazione atletica ha luogo in una palestra dove prendete a calci e a pugni dei sacchi da allenamento. Scoprirete a vostre spese che impegnarsi in questa sezione è una prerogativa indispensabile per superare le prove di qualificazione. *Bruce Lee Lives* infatti non scherza: ha delle doti nascoste e mostra i denti subito... o quasi.

Avete presente quei giochi in cui una volta trovate le mosse adatte, si finisce sempre, sistematicamente, con l'eliminare l'avversario? Bene, *Bruce Lee Lives* non ha nulla a che vedere con queste cretinate. È un programma che impara, e quando capisce le mosse che voi fate di solito, le adatta alla propria tecnica di combattimento, addirittura rivolgendole contro di voi!

Quando l'ho giocato, ho superato la prima prova di qualificazione usando una serie di calci volanti, che mi erano riusciti subito bene. Così, pensando che tutte queste storie sul programma che impara fossero soltanto una trovata pubblicitaria scritta sulla scatola, ho affrontato la seconda prova e ho perso. La terza mi è andata ancora peggio. Non poteva trattarsi di una coincidenza.

Quella che vedete non è una semplice mossa: il programma vi consente di definire delle macro per sferrare attacchi multipli.

Così sono tornato in palestra, mi sono velocemente perfezionato, ho definito una macro di calci volanti, calci bassi e calci volanti, e ci ho provato di nuovo. All'inizio mi è andata piuttosto bene, ma la seconda volta mi hanno dovuto fare una trasfusione di sangue! Credetemi, è un programma davvero intelligente.

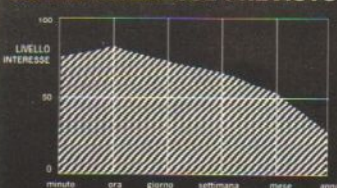
Una volta superate le prove di qualificazione (se ci riuscite), prima dello scontro finale con Master Po, c'è un certo numero di missioni da compiere. La difficoltà di queste aumenta gradualmente e non potete affrontare le missioni avanzate se non avete completato quelle precedenti.

Una cosa: durante i combattimenti venite riforniti di energia a una velocità lenta ma costante. Il problema è che la stessa cosa accade anche al vostro avversario. Questa è l'unica cosa di cui mi posso lagnare, poiché il combattimento può diventare estremamente ripetitivo quando vi ritrovate molto vicini al vostro avversario. Nessuno dei due elimina l'altro, e se continuate ad attaccare, il vostro avversario non fa altro che mollarvi un sacco di sganassoni.

Quando state perdendo, però, questo vi può consentire di recuperare tutta l'energia persa. D'accordo che la recupera anche il vostro avversario, ma quando la sua scorta ha raggiunto il massimo non può continuare ad accumulare energia, quindi riuscite presto a recuperare lo svantaggio.

L'attrattiva principale di questo programma è comunque la sua "intelligenza". La grafica infatti è adeguata, ma non è niente di speciale (a differenza di *Budokan* della EA che sarà recensito prossimamente) e, a causa della trama, il tipo di armi o di tecniche impiegate non cambia mai.

A dispetto di tutto ciò, vale davvero la pena di dare un'occhiata a *Bruce Lee Lives*. È giocabilissimo, molto più impegnativo dei soliti picchiaduro che trovate in circolazione e senz'altro più longevo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100 / 50 / 0
minuto – ora – giorno – settimana – mese – anno
PC

L'intelligenza del programma vi piacerà subito e vi divertirà a lungo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
PC	L49000	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

VERSIONE PC

Veloce, colorata, ma soprattutto intelligente. Dal sonoro non c'è da aspettarsi nulla di buono - ma tanto ormai ci siete abituati!

GRAFICA 7 — FATTORE QI 6
AUDIO 4 — FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 768

Notevole, vi pare? Peccato che la compressione dello schermo non funzioni poi molto!

DARIUS

AL PC show, lo stand della Edge è stato preso letteralmente d'assalto da orde di appassionati video giocatori che potevano giocare gratuitamente a *Darius*, un mostruoso coin-op a tre schermi. Questo però accadeva due anni fa. *Darius* infatti è arrivato sugli home computer soltanto adesso. Valeva la pena di aspettare così a lungo?

Darius è stata una delle prime macchine da bar ad utilizzare tre schermi uniti insieme che consentono di avere una visuale del gioco molto ampia. La tecnica è stata poi ripresa in modo eccellente per il picchiaduro *Ninja Warriors*, e più di recente per lo stesso seguito di *Darius*: *Sagail*.

Sistemati in profondità all'interno del cabinato, i tre schermi rendono la grafica di *Darius* molto ben definita, luminosa, dandole quasi un'aspetto oleografico. All'inizio del gioco, una mappa galattica vi consente di scegliere la vostra rotta, e bastano pochi tentativi per capire quali sono le rotte da evitare. Lo scenario è quello tipico degli sparatutto, con l'opzione per due giocatori, armi-extra e locazioni sottomarine. Sfortunatamente, la Edge non è riuscita a mantenere l'effetto dato dal triplice schermo di *Darius* e ci presenta quello che in apparenza è uno dei soliti sparatutto a scorrimento orizzontale. Ma, fortunatamente, la giocabilità del coin-op originale non dipende interamente dai tre schermi. *Darius* è di per sé un ottimo sparatutto, valido soprattutto per la sua capacità di coinvolgimento, e questa prerogativa è presente anche nelle sue versioni per home-computer. La caratteristica più rilevante di questo gioco è infatti la sua ESTREMA difficoltà: preparatevi a lasciarci le penne non una, ma due, tre, quattro volte, prima di riuscire a sconfiggere gli orribili mostri acquatici che vi toccherà affrontare. Il primo avversario veramente pericoloso lo incontrate alla fine del primo livello. Un messaggio che compare sullo schermo vi rende noto che la "Fatty Glutton, un'enorme nave spaziale, si sta avvicinando". Questo crea in modo estremamente efficace un'atmosfera di crescente tensione mentre aspettate che vi si materializzi davanti il mostro, che poi risulta essere un pesce verde gigante. Per accedere al livello successivo, dovrete farlo esplodere colpendo ad una ad una tutte le sue pinne. I livelli in totale sono venti e per vincere dovete superarli tutti. Vedersela con i guardiani di fine livello senza aver raccolto un buon numero di armi-extra è pressoché inutile. I guardiani in-

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0

minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno

C64 /// .MIGA

***Darius* vi divertirà finché non sarete riusciti ad eliminare tutti i guardiani di fine livello - ma per farlo vi ci vorrà un bel po' di tempo!**

LA EDGE riesce a far stare tre schermi in uno

L'azione può sembrare frenetica, ma in realtà è un po' lenta.

fatti si muovono in continuazione e ogni volta che li toccate perdete una vita. Quindi, a meno che non riusciate ad infliggergli dei danni rilevanti con i primi colpi, non vale nemmeno la pena di fare un tentativo. *Darius* vi offre la possibilità di controllare in modo avanzato le armi-extra, dato che raccogliendo determinati oggetti potete aumentarne la potenza. Inoltre, è possibile cambiare la posizione di parte dei cannoni a vostra disposizione. Questa conversione non deluderà gli appassionati di *Darius*. Pur non reggendo il confronto con alcuni dei migliori sparatutto attualmente disponibili, come *Katakis*, *Armalyte*, e il nuovo, splendido, *X-Out* (recensione sul prossimo numero), riesce infatti a ricreare su home-computer l'atmosfera del coin-op originale. E per una conversione, questa non è roba da poco.

VERSIONE ST

Cambiar dischi per far apparire i guardiani di fine livello, ricambiarli dopo averli uccisi, o dopo che loro vi hanno fatto fuori, è una cosa davvero irritante che rovina un po' questa versione di *Darius*. A parte questo, per quanto riguarda grafica e sonoro il gioco raggiunge degli ottimi livelli. L'utilizzo del colore è un po' scarso, ma lo scorrimento fila liscio come l'olio. Non gli avrebbe fatto male un po' più di velocità.

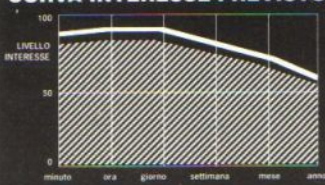
GRAFICA 7 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 725

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L38000d	USCITO
AMIGA	L38000d	USCITO
SPEC	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L20000d	USCITO

VERSIONE C64

Questa era la versione più difficile da realizzare, visto che il C64 ha già a sua disposizione una gamma di sparatutto a scorrimento orizzontale (*Armalyte*, *Uridium*, *Zynapse* e altri) migliore di quella per qualsiasi altra macchina. I risultati sono piuttosto buoni e il gioco è ancora riconoscibile e giocabile come *Darius*. Veloce, colorato e graziosamente animato.

GRAFICA 7 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 705

http://speccy.altervista.org/

BUSHIDO

L'adventure/picchiaduro della FIREBIRD

BUSHIDO è una parola giapponese che significa "la via del guerriero" - una particolare etica militare dell'alto medioevo nipponico. Nell'antica provincia orientale di Shimosa due clan, i Taira (cattivi) ed i Genji (buoni - voi, insomma) si picchiano da mattina a sera per decidere chi di loro è il migliore.

Con la vostra tipica presunzione decidete che un combattente solitario rappresenta la cosa migliore. Potete scegliere uno tra gli otto personaggi a disposizione. All'apparenza non sono molto diversi, ma durante il gioco vi accorgerete che si comportano in modo genuinamente differente. Alcuni personaggi sono particolarmente adatti a combattere (il Guerriero di Montagna, per esempio) mentre altri sono più ferrati nell'arte di usare l'astuzia (come il Monaco Buddista).

Terminato l'allenamento del vostro personaggio è ora di scatenarlo dentro alla fortezza Taira. L'interno impiega una normale tecnica di sostituzione di schermi in assonometria, ma il programmatore ha aggiunto un leggero scorrimento che fa sì che le stanze sembrino più grandi del normale e permette un protagonista più grande e meglio definito - un'idea insolita che funziona ottimamente. Se il personaggio viene ucciso la sua cintura magica lo trasporta nuovamente alla base, dove verrà "resuscitato" dopo avere perso tempo prezioso.

La maggior parte delle stanze contiene oggetti particolari che vi aiuteranno nel vostro compito: cibo, armi, pozioni speciali, bacchette magiche (sta a voi scoprire a cosa servono) e chiavi che vi permettono di accedere allo schermo successivo. Quando non state cercando oggetti o risolvendo problemi, vi menate con i nemici.

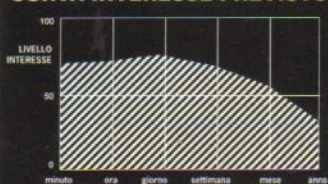
I giochi interattivi tridimensionali non hanno mai funzionato bene sul 64; vecchi classici come *Fairlight* e *Nosferatu* erano troppo lenti e solo *Head Over Heels* riusciva ad essere sufficientemente coinvolgente da compensare la mancanza di velocità. *Bushido* non coinvolge quanto *Head Over Heels* (non ci sono né abbastanza sequenze picchiaduro né abbastanza problemi da risolvere), ma è molto rapido e molto giocabile. Tutti gli appassionati di arcade/adventure sono avvisati.

VERSIONE C64

Una piacevole musichetta orientale accompagna una grafica altrettanto piacevole. Il punto forte del gioco è però la giocabilità.

GRAFICA	8	FATTORE QI	4
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 795

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una volta che vi siete abituati ad utilizzare tutti gli elementi del gioco, enigmi e combattimenti vi terranno impegnati per diverso tempo.

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

Le sequenze "picchiaduro" utilizzano molte armi differenti, ma qualche possibilità di movimento in più avrebbe migliorato una già buona avventura/arcade.

SPACE ACE

Il demo costoso della READYSOFT

ALZI la mano chi non aspettava la seconda puntata dei Laser-giochi, convertita su 16-bit... ah, bene! Infatti anche l'avventuriero più incallito sarà almeno incuriosito dal gioco di Don Bluth, o dalla sua grafica mozzafiato.

La trama é semplice: tanto per cambiare, impersonate l'eroe più macho della galassia e dintorni, Ace, che un bel giorno, in compagnia della bellissima Kimberly, decide di punire il cattivone di turno, il diabolico Comandante Borf. Ma arrivati alla fortezza dove si nasconde il vostro nemico, Ace viene trasformato in un debole adolescente dal Raggio Infantile, mentre Kimberly viene rapita dallo stesso Borf; iniziano così le vostre (dis)avventure nella stazione spaziale, che dovete distruggere prima che venga occupata la Terra. Tra voi e Kimberly, si frappongono mostri di tutte le razze e di tutti i tipi, come un mostro di fango verde, un serpentone sotto un ponte (chissà dove l'ho già sentita questa...), un corridoio con condotti energetici animati, ecc., fino al combattimento corpo a corpo con Borf armato nientemeno che con un bastone infuocato. Come per il "fratello" maggiore *Dragon's Lair*, i movimenti sono piuttosto limitati: in ogni scena potete fare 3 o 4 movimenti, e se ne sbagliate uno, tenetevi pronti a essere schiacciati da una trivella mineraria. In più, vi capiterà molto più spesso che in *Dragon's Lair*, di fare la cosa giusta al momento sbagliato, per cui potrà capitarvi di "piantarvi" alla terza scena perché sbagliate la sincronizzazione dei movimenti di Ace. Comunque non ci metterete molto a risolverlo, visto che oltre tutto mancano le scene riflesse e tutto il divertimento si riduce a tentare una sequenza di mosse diverse da quella con cui siete caduti in una voragine senza fne. Inoltre nella confezione, con istruzioni in italiano, ci sono suggerimenti per ogni livello, che vi dicono a parole quello che voi dovrete tradurre in movimenti del joystick (non vorranno rubarci il lavoro, quelli della Ready Soft?), che rendono ancora più noioso il gioco. Chi si aspettava una conversione fedele, rimarrà un po' deluso: innanzitutto non ci sono i tre livelli di difficoltà dell'originale: difficile, con tutte le scene, medio, con qualcuna di meno, e facile, che era piuttosto ridotto; inoltre, l'unico livello (il più semplice), non presenta neanche tutte le sequenze. Tuttavia, udite, udite, è sufficiente mezzo mega (su Amiga) per vedere girare le sequenze animate e il gioco è in "soli" 4 dischi.

In definitiva, *Space Ace*, non è ripetitivo e noioso quanto *Dragon's Lair*, e quindi non vi stancherete fino all'ultima mossa, ma è molto più breve ed è comunque molto più simile a un demo che ad un gioco.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L99000	USCITO

VERSIONE AMIGA

La grafica è molto bella; il gioco non è ripetitivo come il suo predecessore, visto che non ci sono le sequenze "allo specchio", tuttavia non ci metterete molto a completare questa versione ridotta del gioco-laser.

GRAFICA	9	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	3

K-VOTO 595

CURVA INTERESSE PREVISTO

Consigliato solo ai fan di *Dragon's Lair*.

http://speccy.altervista.org/

OPERATION THUNDERBOLT

LA Ocean sta ottenendo buoni frutti dal suo accordo con la Taito. Fino ad oggi la ditta giapponese ha permesso alla società di Manchester di produrre le versioni domestiche di successi quali *New Zealand Story*, *Operation Wolf*, *Chase HQ* ed ora il seguito di *Operation Wolf*, il gioco in testa alle classifiche nel Natale '88.

I due fucili mitragliatori Uzi montati su un'ampia console hanno fatto di *Thunderbolt* un favorito tra i giovanissimi. Ma non si tratta un giochino per pupattoli in età prescolare - è una sfida capace di attrarre giocatori di tutte le età.

La scusa che vi permette di tirare il grilletto è che alcuni dirottatori aerei stanno tenendo in ostaggio dei passeggeri nel cuore della giungla africana. Il governo decide di passare alle maniere forti ed invia i commando: qui entrate in scena voi, con in pugno il joystick o la pistola ad infrarossi.

Il gioco migliora i livelli a scorrimento di *Op Wolf* con alcuni originali scenari in 3D; la triste verità, però, è che l'attrattiva del gioco deriva dal piacere di sparare a destra e a manca. Questo non è certo un gioco per pacifisti, o per chiunque abbia qualche dubbio sulla moralità della guerra.

Per riuscire a salvare gli ostaggi dovete superare otto durissimi livelli senza che il "barometro", che indica il vostro livello vitale, scenda a zero. La vostra presenza sullo schermo si limita al mirino della vostra mitragliatrice con cui, durante gli scontri, potete raccogliere lancia razzi, munizioni extra, giubbotti antiproiettile, granate e cassette di pronto soccorso sparando a questi oggetti non appena compaiono.

Il primo livello vi vede abbattere ondate di soldati nemici durante la vostra avanzata verso la spia nemica. Strappate a quest'ultima le informazioni in suo possesso e passate al livello due - il Deposito di Munizioni. In questa sezione il vostro unico obiettivo è di rifornire le vostre giberne.

Nel terzo livello vi trovate a bordo di una jeep; questo è uno dei livelli in 3D più impressionanti. Il vostro scopo è di raggiungere il covo nemico dove sono stati trasferiti alcuni degli ostaggi.

Il quarto livello vi dà la possibilità di salvare uno degli ostaggi - ma dovete essere un tiratore veramente scelto per riuscirci. Per liberare lo sfortunato dovete far saltare ad uno ad uno i lucchetti di una porta con colpi molto precisi. Alla fine del livello, un ufficiale armato fino ai denti cercherà di fermarvi.

Nel quinto livello scendete in acqua a bordo di una barca armata di mitragliatrice: ora dovete raggiungere il Quartier Generale nemico. Vi consigliamo di risparmiare alcuni razzi per questo livello se volete distruggere il mezzo da sbarco che punta verso di voi. Il sesto livello vi porta all'interno del QG dove altri ostaggi sono sorvegliati da altri ufficiali armati sino ai denti.

Gli ultimi due livelli vi conducono all'aeroporto, dove dovete liberare il resto degli ostaggi dai resti del DC 10 dirottato. Questo livello richiede una mira precisa perché la battaglia si svolge lungo il corridoio centrale dell'aereo e dovete riuscire ad uccidere i terroristi senza colpire gli ostaggi.

A parte le affascinanti schermate statiche tra un livello e l'altro, ci sono molte sorprese durante il gioco. Gran parte di queste si hanno colpendo accidentalmente bersagli che appaiono all'improvviso lungo la vostra linea di mira. Fin troppo spesso questi si rivelano essere sfortunati animali che sono capitati per caso nella zona dello scontro. *Operation Thunderbolt* dà il suo massimo se giocato con la pistola ad infrarossi - emulando la giocabilità del coin-op originale molto più che spostando con il joystick un mirino sullo schermo. La presentazione degli schermi relativamente semplice fa sì che le versioni da casa siano molto fedeli, anche quelle per i computer a 8-bit. In conclusione, uno sparatutto frenetico e furioso con un'aumento progressivo della difficoltà e una grafica in grado a tenere desto l'interesse.

La OCEAN dimostra che 2 armi sono meglio di una in questo seguito di *Op Wolf*

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO

VERSIONE AMSTRAD

Sono presenti tutti gli otto livelli grazie al sistema di multicaricamento. La grafica e l'animazione sono migliori rispetto ad *Op Wolf* e le sequenze degli scontri sono molto colorate. C'è una grande varietà di effetti sonori, praticamente uno per ogni arma che avete a disposizione.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 815

VERSIONE AMIGA

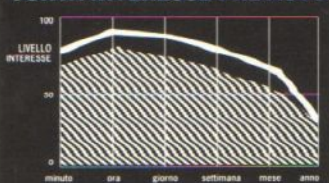
Un grande miglioramento rispetto ad *Op Wolf* ed incredibilmente simile al coin-op. Praticamente è stato mantenuto tutto - perfino le schermate "commiserative" se fallite la missione. Il sonoro è identico al coin-op e la giocabilità è superba anche se impiegate il mouse. La migliore conversione della Ocean in assoluto.

GRAFICA 9 FATTORE QI 4
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 927

VERSIONE SPECTRUM

Graficamente notevole - nonostante sia in bianco e nero. Il feeling del coin-op si perde leggermente negli effetti sonori: *Op Thunderbolt* si avvale molto degli effetti sonori per ricreare l'atmosfera caotica di un campo di battaglia ed il vecchio ZX ha un po' il fiato corto in questo settore. Tutti i livelli sono difficili - e la giocabilità non ha nulla da invidiare a quella delle versioni per i "fratelli maggiori".

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 805

CURVA INTERESSE PREVISTO

Vi divertirà per un po', ma non ha i mezzi per durare a lungo.

Se dopo *Operation Wolf* il gioco si fa ancora più duro, è meglio che i duri si diano da fare!

MOONWALKER

Il passo vellutato di Michael Jackson porta alla ribalta la US GOLD

IL lancio di Michael Jackson su computer è stato accompagnato da tutto il rumore ed il fasto che ci si può aspettare quando si parla della più grande star mondiale della musica pop.

La US Gold ha reso fiero Michael mettendo a segno un gran colpo al Limelight Club, il locale più alla moda di Londra. Vi erano cibo ed alcolici in abbondanza, si è ballato fino all'alba e c'è stato un numero di cabaret di Rik Mayall e perfino un sosia di Michael che si dava da fare sul palco a beneficio delle centinaia di redattori, distributori, rivenditori ed acquirenti che si erano accalcati nel night club a seguito della miglior iniziativa di pubbliche relazioni vista al PC Show.

Mentre si svolgeva questo party, la Emerald Software di Wexford stava dando gli ultimi ritocchi al gioco.

Le istruzioni erano di seguire la trama di *Moonwalker* quanto più accuratamente possibile, cosa non facile se si considera quanto questa fosse sconnessa e ridicola. In breve: MJ si trova intrappolato in un labirinto e deve trovare gli otto pezzi di un costume da coniglio prima di saltare su una moto, sfrecciare nella città distruggendo sacchetti di droga ed affrontare le Truppe d'Assalto del barone della droga Mr. Big in un night club. Infine, deve salvare Katy, la ragazzina rapita dai narcotrafficanti.

Il tutto finisce con una sparatoria nella proprietà di Mr. Big dove Jacko deve distruggere un gigantesco cannone laser prima di salire su di un'astronave e balzare verso le stelle da dove presumibilmente proviene.

Questo sfoggio di azioni audaci non è di alcuna importanza nel film in quanto serve solo da contorno alle spettacolari coreografie delle scene cantate e ballate. L'intrattenimento su computer ha da fare ancora molta strada prima di poter competere con i migliori film-maker di Hollywood, anche senza considerare le movenze di MJ, così la struttura del gioco dà l'impressione di essere un po' banale, cosa che difficilmente si addice ad un titolo superstar.

Comunque, le istruzioni erano quelle, quindi non si possono muovere rimproveri di ciò ai programmatori. È possibile anche che essi siano stati penalizzati dagli agenti di Michael Jackson: la campagna pubblicitaria proclama "Michael non può morire. Michael non può venire ucciso sullo schermo. Nessuna violenza! Michael Jackson è un convinto non violento e perciò nel gioco non compaiono armi fino al terzo livello."

Nessuna arma fino al terzo livello? Ma cosa dovrebbe accadere dopo? Forse Michael cesserà di essere non violento? Certamente deve esserci un errore... Ingaggiare un conflitto a fuoco in un night club con un mucchio di mercenari sembra essere una irritante digressione dal tema della non-violenza, che si rivela però uno dei bocconi più ghiotti del gioco.

Sorprendentemente, nonostante tutte le assurdità, la Emerald è riuscita a confezionare un gioco quasi decente. Non è certo un titolo per giocatori incalliti, per veterani di difficili avventure dinamiche o per i grilletti facili abituati agli ultimi sparatutto. Il gioco si rivela molto adatto ai più giovani, specialmente se fans di MJ.

Il livello a labirinto in apertura ricorda *Pacman*, combinando l'attrattiva di recuperare le varie parti del costume e vedere risolto il puzzle rompicapo, con il diversivo di dover evitare i propri fan, la maggior parte dei quali ha strategie e schemi di movimento mutevoli . È un peccato che non vi siano dei bonus in questo livello, in quanto il poter dare il fatto loro ad alcuni degli avversari avrebbe grandemente contribuito a migliorare la struttura del gioco. Dopotutto, non siete ancora al terzo livello e perciò non è vi ancora permesso usare violenza. La cosa migliore che potete fare quando le cose si mettono male è di fuggire, ma disponete solo di una limitata quantità di energia e perciò è bene conservarla per le situazioni veramente difficili.

1º livello: siete a posto con il costume da coniglio.

Una volta che avete il costume, siete saltati sulla moto ed avete fatto ingresso nel secondo livello rimarrete sorpresi dallo scoprire che sembra quasi identico al precedente. Tuttavia vi sono più cose da raccogliere, per la precisione dieci gemme, prima di potervi trasformare nella *Stratos Car*. Si corre contro un limite di tempo, così bisogna fare uso del quadro radar per localizzare gli smeraldi e raggiungerli nel modo più veloce. A differenza della maggior parte dei dispositivi radar usati nei videogiochi, questo risulta davvero indispensabile e funziona veramente.

Livello due: in sella alla vostra moto.

I punti bonus vengono guadagnati distruggendo i sacchetti di droga passandoci sopra con la moto (In questo quadro potete investire i cattivi riducendoli a poltiglie sanguinolente: alla faccia della non violenza! N.d.R).

La scena del locale notturno segna un piacevole mutamento dopo i livelli a labirinto. Finalmente in questo livello a scorrimento orizzontale si può afferrare una pistola e cominciare a sparare ai cattivi che appaiono alle finestre. La grafica qui è assai migliore: MJ si muove e corre con quell'eleganza che ci si può aspettare dal miglior ballerino contemporaneo.

Un'azione ancora migliore ha luogo nell'ultimo livello mentre cercate di distruggere il laser gigante di Mr. Big. Tutti gli scrupoli anti-violenza se ne vanno dalla finestra ed il gioco si trasforma in un buon vecchio sparatutto: MJ è ora un robot e deve eliminare tutte le guardie prima di raggiungere il laser.

La presenza di soli quattro livelli, anche se sufficientemente coinvolgenti, rendono il gioco "imperdibile" solo per gli appassionati di Michael Jackson. La struttura si addice maggiormente ai più giovani, il che è un pregio dato che rappresentano il grosso dei fans di MJ. Il verdetto per tutti gli altri, comunque, è che il gioco non è sicuramente un 'thriller', anche se non è del tutto malvagio ('bad'). Niente per cui valga la pena tenere il fiato sospeso.

altri particolari nelle nuove versioni

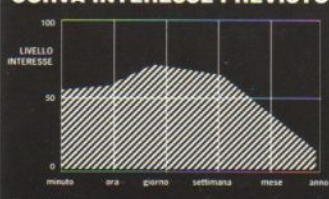
VERSIONE ST

La colonna sonora è sconcertante. L'ST è capace di cose assai migliori e se si considera il materiale che la Emerald aveva a disposizione non si possono trovare giustificazioni per la terribile versione di 'Bad' proposta. Anche la grafica lascia un po' a desiderare nei primi due livelli. Tecnicamente non è certo uno dei migliori titoli in circolazione per l'ST.

GRAFICA 7 **FATTORE QI** 5
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO** 6
K-VOTO 650

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
SPEC	L15000c	USCITO
AMS	L15000c • L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non vi è sufficiente varietà nella struttura di gioco per stimolare l'interesse sia a breve che a lungo termine.

CLOWN-O-MANIA

I programmatori della STARBYTE fanno i pagliacci con le piattaforme in 3D

IL vecchissimo titolo d'esordio di Matthew Smith *Manic Miner* è uno di quei rari giochi che sono diventati famosi grazie alla loro semplicità. Aveva degli sprite piccoli ma graziosi, uno scenario modesto e si giocava su uno schermo bidimensionale. Nulla poteva far pensare ad un successo pari a quello che effettivamente riscosse.

Giocabilissimo ed estremamente avvincente, *Manic Miner* creò un precedente per i giochi a venire, e insieme ad altri classici come *Boulderdash* e *Pac-Man*, fissò una regola d'oro: grossi sprite colorati, megabyte di suono digitalizzato, e strutture intricate non sono requisiti essenziali per poter creare un video gioco grandioso.

10 e lode quindi alla Starbyte, che disubbidendo alla moda per gli scenari ultra sofisticati ha realizzato *Clown-O-Mania*, un gioco che assomma in sé le virtù di *Manic Miner*, e di altri grandi classici come *Pac-Man*, riviste in chiave moderna.

Il giocatore interpreta Beppo, un pagliaccio del circo. Un giorno Beppo trova una mappa che gli indica come arrivare nella "terra dei cristalli", e abbandona per sempre il circo per andare in cerca del tesoro. Semplice, vero?

La terra dei cristalli in questione è costituita da una serie di piattaforme tridimensionali, sulle quali ci sono dei cristalli di forma quadrangolare che valgono 10 punti, e dei piccoli cristalli rotondi che valgono appena un punto. In puro stile *Pac-Man*, Beppo deve cercare di raccoglierli il più velocemente possibile, vedendosela al tempo stesso con svariati mostriciattoli di colore diverso, e prestando attenzione a non finire nelle strade senza uscita.

Il gioco si controlla con il joystick (ci vuole un po' per imparare ad usarlo a causa dell'angolazione delle piattaforme). Per passare da un livello all'altro Beppo deve usare delle piccole scale gialle, ma talvolta può sfruttare anche i tunnel a forma di imbuto per scendere sulle piattaforme situate più in basso, o i Trampolini e i Vulcani per accedere a quelle più alte. Un'altro modo per coprire le grosse distanze è quello di usare i teletrasportatori costituiti da un piccolo cuscinetto quadrato, ma questa il più delle volte si rivela un'esperienza estremamente frustrante.

A questo punto starete pensando che *Clown-O-Mania* è una semplice variante di *Pac-Man*, ma giocandolo vi renderete conto che contiene anche un sacco di elementi strategici, che compaiono soprattutto nei livelli più avanzati del gioco. In uno di questi, ad esempio, scoprite che le caselle delle piattaforme cambiano colore passandoci sopra. Se riuscite a completare il livello con tutte le caselle dello stesso colore vincete un bonus di 10.000 punti. La cosa però non è così facile come sembra. Infatti, quando il livello di difficoltà delle piattaforme aumenta, uno finisce spesso col rimanere bloccato in un angolo, e per tirarsi fuori dai guai deve disfare tutto il lavoro fatto fino a quel momento.

Oltre alle caselle di colore cangiante, in *Clown-O-Mania* troverete anche delle piramidi bianche e delle piramidi blu. Dovete fare molta attenzione a non confonderle fra di loro: quelle blu impediscono a qualsiasi mostriciattolo che se le trova davanti di proseguire, e quindi potete lasciarle cadere in modo da circondare il vostro inseguitore; quelle bianche invece distruggono qualsiasi creatura che incontrano sul loro percorso.

Nel corso del gioco ci sono anche diversi oggetti da raccogliere che possono aiutarvi a portare a termine la vostra ricerca. Le maschere da clown, ad esempio, vi danno delle vite extra, le lame di rasoio equivalgono ai proiettili con i quali potete sparare ai mostri, e i "salti" vi consentono di superare gli spazi vuoti. Questi ultimi due oggetti però si muovono velocissimi sullo schermo, quindi sono molto difficili da raccogliere.

Continuando a giocare, scoprirete che *Clown-O-Mania* vi riserba delle ulteriori sorprese. Ci sono ad esempio delle caselle a senso unico, delle caselle che vi fanno andare più veloci ed altre cosette di questo genere, e se volete superare le fasi più avanzate del gioco questi sono tutti fattori da dover tenere in conto. All'inizio, comunque, i primi livelli si superano rapidamente. Ma non preoccupatevi: ce ne sono settanta, ed ogni livello è sempre più difficile dell'altro.

Se vi piacciono i giochi strategici/d'azione, *Clown-O-Mania* è senza dubbio quello che fa per voi, e anche se ha una giocabilità intuitiva dovrebbe divertirvi per un bel po'. Lo scorrimento multi-direzionale scorre via liscio come il velluto, gli sprite sono belli e ben animati, la musichetta di sottofondo è piacevole, e... insomma tutto è OK! Un gioco superbo.

***Clown-O-Mania*: l'inizio di un revival per i giochi semplici?**

VERSIONE AMIGA

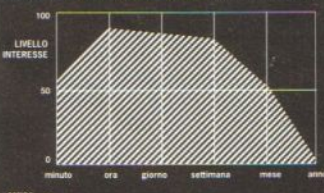
La grafica è ottima. Non è certamente una versione che sfrutta le capacità dell'Amiga, ma è giocabilissima. Lo scorrimento orizzontale e verticale delle barre di sfondo crea un effetto a griglia che conferisce al gioco molta profondità. Anche il sonoro è piacevole.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 805

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

È piuttosto impegnativo, ma una volta risolto probabilmente non lo giocherete più.

http://speccy.altervista.org/

IRONLORD

La UBI SOFT giostra contro *Defender of the Crown*... e perde!

DOPO oltre un anno di gestazione, *Iron Lord* è finalmente uscito dal castello della Ubi Soft per sfidare i pretendenti americani e britannici alla corona del software. Nel caso non aveste mai sentito parlare di *Iron Lord* (non avete letto le pagine delle anteprime, eh?), lasciate che vi illumini.

Interpretate il ruolo di uno sfortunatissimo principe. Eravate infatti destinati a ereditare il trono, ma vostro zio ha assassinato tutti gli altri membri della vostra famiglia e ha distrutto il vostro castello. Dopo di che, chiamando a raccolta le forze del male, ha formato un diabolico esercito e adesso si prepara ad attaccare il reame, per sottometterlo definitivamente al suo malvagio dominio. Soltanto un'uomo è in grado di sconfiggere il nemico - e quell'uomo (naturalmente) siete voi! Ma prima dovrete convincere i vostri (ex) futuri sudditi del vostro valore.

Se conoscete i giochi della Cinemaware, vi renderete subito conto che *Iron Lord* ha parecchi elementi in comune con *Defender of the Crown*. Vi si respira infatti un'atmosfera molto simile a quella dei titoli della Cinemaware ed è evidente che i programmatori hanno lavorato sodo alla presentazione di questo gioco, ottenendo in tal senso degli ottimi risultati. Tuttavia, anche ad *Iron Lord* può essere rivolta la stessa accusa che spesso è stata lanciata contro alcuni prodotti della Cinemaware: bella grafica, bel sonoro, peccato per la giocabilità...

Accompagnati da alcune musichette medievali molto azzeccate, dovete quindi abbandonare le rovine del vostro castello e recarvi a cavallo nella campagna circostante, dove ci sono un certo numero di locazioni da visitare. Quando raggiungete una nuova locazione, sullo schermo compare un piccolo display che vi mostra una veduta dall'alto del villaggio, dell'abbazia o di qualsiasi altro luogo che state esplorando. Dovete portare in giro il vostro ometto (che muove le gambe velocemente), trovando qualcosa d'interessante da fargli fare.

Un tipico villaggio di *Iron Lord* - carino, vero? Peccato che non ci sia molto da fare.

Ogni volta che incontrate qualcuno, sullo schermo compaiono un menu standard - che vi offre varie opzioni quali parlare, comprare, dare, e via dicendo - e divertenti immagini animate del personaggio con il quale state parlando. Queste sequenze possono risultare un po' ripetitive (il repertorio di domande è sempre lo stesso e le conversazioni sono piuttosto banali), ma ci sono alcuni momenti deliziosi - provate, ad esempio, a interrogare la servetta: otterrete una risposta che farà a pezzi il vostro amor proprio.

Centro! Quel tizio vi fa sapere che siete sempre più vicini alle finali.

Qualche volta avrete anche l'opportunità di giocare uno dei vari sotto-giochi, il che, perlomeno, vi risparmierà per un po' dal dover girovagare senza alcuno scopo. I sotto-giochi sono: il tiro con l'arco, il lancio dei dadi, la prova a braccio di ferro e la scherma. Il tiro con l'arco e la scherma richiedono una certa dose di abilità, quindi dovrete allenarvi parecchio per riuscire a superarli. Il lancio dei dadi è un gioco di fortuna e l'unico elemento sul quale potete esercitare una forma di controllo è l'ammontare delle puntate. Infine, la sfida a braccio di ferro equivale a smanettare il joystick come si faceva nei giochi di una volta - e quindi vi converrà metter via il joystick nuovo di zecca che vi hanno regalato per Natale e tirar fuori quello vecchio. Ci sono due modi per radunare un esercito e, in teoria, dovreste utilizzarli entrambi. Il primo, che consiste nell'acquisire prestigio superando valorosamente i sotto-giochi è il metodo più facile, ma il secondo, che vi consente di ottenere la simpatia e l'aiuto degli altri personaggi portando a termine delle missioni per loro, è senz'altro il più efficace. Una volta costituito un esercito di dimensioni adatte, potete ritornare alle rovine del vostro castello e dichiarare guerra allo zio usurpatore. A questo punto, entrate nella fase finale di *Iron Lord*, che si trasforma in un gioco di guerra in miniatura con un sistema di comando grafico.

A prima vista *Iron Lord* sembra un prodotto estremamente interessante. Ma ad una presentazione impeccabile, purtroppo, fa riscontro un gioco privo di vera sostanza. Un tentativo eroico, ma tristemente naufragato, di battere la Cinemaware sul suo stesso terreno.

VERSIONE AMIGA

I programmatori hanno utilizzato bene le capacità grafiche e sonore dell'Amiga, ma per il resto hanno sfruttato poco il potenziale di questa macchina. Si capisce che hanno lavorato molto per realizzare la presentazione di *Iron Lord*, ma questo non basta a compensare la mancanza di giocabilità. Detto ciò, bisogna anche aggiungere che se vi piacciono i giochi della Cinemaware, può valer la pena di insistere con questo gioco.

GRAFICA 9 — FATTORE QI 5
AUDIO 8 — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 690

CURVA INTERESSE PREVISTO

Si ha una buona impressione all'inizio, ma poi si rivela deludente.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L40000d	IMMINENTE
AMIGA	L40000d	USCITO
AMS	L18000c • L21000d	IMMINENTE
SPEC	L18000c • L21000d	IMMINENTE
C64/128	L21000d	IMMINENTE
IBM PC	L40000d	IMMINENTE

ROLLER COASTER RUMBLER

Il simulatore di montagne russe della TYNESOFT.

OCCHI pieni di lacrime, stomaco in gola, nocche bianche. Riconoscete la sensazione? Se si, fate allora probabilmente parte di quei milioni di persone che salgono sulle montagne russe con il preciso proposito di ritrovarsi tutti gli organi interni per aria. La maggior parte dei luna park sono chiusi per l'inverno, perciò se siete sempre decisi a cercare il brivido e le picchiate delle montagne russe non dovete far altro che affidarvi alla simulazione di questo divertimento da brivido.

Come giocatore solitario o in coppia, siete equipaggiati unicamente di un convenzionale carrello da ottovolante ed un paio di bazooka montati davanti e dietro. L'idea di base è semplice: non dovete far altro che distruggere qualunque cosa appaia lungo il percorso, rappresentato con grafica vettoriale.

I bersagli spaziano da palloncini multicolori che pendono innocentemente dalla struttura fino ad arrivare ad enormi vascelli volanti che scaricano missili lungo tutto il percorso. Fra i due estremi troviamo una completa panoramica di astrusi oggetti geometrici posti, come ognuno può facilmente immaginare, ad intervalli lungo i binari. Di tanto in tanto dei romboidi o dei cilindri bloccano completamente la strada. Se non riuscite a colpirli in tempo arrecheranno danni al vostro carrello. Se ne urtate troppi la barra che indica la vostra resistenza raggiungerà lo zero, facendo sbalzare il carrello dal percorso.

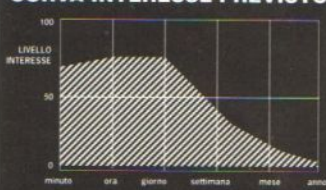
Il percorso è visto in prospettiva in prima persona sia di fronte che sul retro. Si viaggia come normalmente accade (lentamente in salita, molto velocemente in discesa) a meno di premere i relativi tasti di accelerazione o di frenata.

L'obiettivo in ciascun livello è di colpire un numero specifico di bersagli in un dato lasso di tempo. Se tale tempo trascorre completamente o se finiscono le munizioni, la corsa ha termine ed avete perso. Se finite entro il tempo massimo affrontate il percorso successivo.

Se siete stufi di andare in giro da una montagna russa all'altra, nelle versioni per Amiga e per ST vi è un'opzione extra che permette di lasciare il luna park e di lanciarsi nel paesaggio circostante per distruggere tutto ciò che vi passa per la testa. La versione per PC permette addirittura di provare una corsa su monorotaia.

La confezione viene venduta con un'avvertenza: "*Roller Coaster Rumbler* è adatto solo ai più spericolati". Tutto ciò che si può dire è che questi spericolati devono anche essere in possesso di buona immaginazione. La traballante grafica 3D vettoriale non riesce adeguatamente a catturare il brivido di una corsa su di un ottovolante. Risulta difficile impallidire per tornanti mozzafiato e per picchiate che sfidano l'impossibile quando la pista innanzi a voi si presenta come una scarna striscia a spigoli vivi.

È un peccato perché sono presenti tutti gli elementi base di un buon gioco: diversi percorsi, montagne di ostacoli ed anche un convincente senso di velocità (solo se si usa l'opzione relativa). Il movimento è molto sobbalzante, specialmente se si sceglie di uscire dai binari, e gli effetti sonori sono di scarso interesse (anche se è presente una discreta colonna sonora su cassetta), ma in definitiva è nella grafica vettoriale che il programma fallisce. Quello che manca in *Roller Coaster Rumbler* è proprio la sensazione di rivoltamento di stomaco.

Siete spaventati? No, in effetti nemmeno noi lo siamo.

Un simulatore di montagne russe che manca proprio di quel tocco di brivido in più.

VERSIONE AMIGA

Una buona presentazione ed una cassetta con colonna sonora in stile heavy metal non possono supplire alla palese mancanza di brivido mozzafiato.

GRAFICA	**4**	**FATTORE QI**	**2**
AUDIO	**4**	**FATTORE GIOCO**	**6**

K VOTO 463

PIANO DELLE USCITE

PC	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO

SNARE

La THALAMUS promette notti in bianco a tutti con il suo nuovo rompicapo.

Vi ricordate di *Quedex*. Beh, a meno che non siate un possessore di C64 appassionato di rompicapi, probabilmente no. L'idea che stava alla base del gioco (gioco peraltro molto bello e ben fatto) era di farvi controllare una sfera che rotolava attraverso una serie di piani bidimensionali. Lo scopo era di uscire da ogni piano nel minor tempo possibile, ma per riuscirci occorreva prima risolvere alcuni problemi per niente facili. Il gioco era così coinvolgente da fare trascorrere le notti in bianco anche ai giocatori più sonnolenti.

L'ultimo rompicapo della Thalamus, *Snare*, risale alla stessa corrente. Questa volta invece di una sfera guidate una piccola astronave. Tramite il joystick ne controllate il movimento e la velocità, e potete farla sparare e saltare. Il voltarsi può creare un po' di confusione perché lo schermo ruota improvvisamente di novanta gradi. Fino a quando non vi sarete abituati troverete la cosa disorientante, soprattutto quando fate molte virate una dietro l'altra. Alla fine la cosa non vi disturberà più ma è sempre difficile seguire qualcun'altro mentre gioca.

Conoscere ogni sfumatura dell'arte di saltare è essenziale perché sono molte le occasioni in cui dovrete superare con un balzo delle voragini tra le piattaforme. Non si tratta solo di muoversi fino all'orlo della piattaforma e saltare. Dovete considerare attentamente la velocità migliore per spiccare il salto. Se questa è troppo bassa, probabilmente non ce la farete ad arrivare dall'altra parte, ma se è eccessivamente elevata rischiate di schiantarvi contro un muro sulla piattaforma opposta.

Lo scopo del gioco è di trovare il trasportatore che vi permette di uscire da ciascun livello. Di tanto in tanto vi troverete in livelli composti da diverse sezioni, ognuna delle quali è collegata alle altre da un ulteriore trasportatore.

Superare un livello non è così facile come potrebbe sembrare: girovagare qua e là in cerca dell'uscita non basta. Anzitutto ogni livello è diviso in corridoi da una serie di pareti. Sbattere contro una parete significa terminare il viaggio bruscamente. Secondo, esistono delle "mattonelle" speciali piazzate in strategici punti in ogni livello. Ognuna di queste ha un effetto diverso sul vostro vascello quando viene sorvolata. Gli effetti variano da inconvenienti di poco conto (come l'impedirvi di girare) a disastri (lanciare la vostra astronave senza controllo verso una parete, per esempio).

Finalmente un trasportatore! Occhio alla nave aliena...

Ogni mattonella è caratterizzata da un colore, ma è facilissimo dimenticarselo. Sarebbe stato meglio che le mattonelle che generano lo stesso effetto avessero forme uguali piuttosto che colori, ma il problema non è comunque così grave da rovinare il gioco.

Un altro problema che dovrete affrontare sono le navi aliene che pattugliano ogni livello. Queste seguono rotte prestabilite e non vengono all'attacco verso di voi: il contatto è comunque mortale. Sparare ad ogni nave aliena avvistata non è una buona cosa (ed alcune sono in ogni caso indistruttibili), perché molte sono necessarie per completare il livello. In alcuni casi sarete costretti a costruire nuove pareti così da costringere una nave aliena a posare nuove mattonelle a vostro vantaggio.

Esistono anche degli interruttori che hanno effetto sulla parte della piattaforma su cui vi trovate. Per vostra sfortuna, possono essere attivati anche dagli alieni. È particolarmente frustrante quando vi trovarsi ad attraversare un ponte appena creato attivando un'interruttore e vederlo scomparire all'improvviso sotto di voi perché un alieno ha appena scoperto lo stesso interruttore.

L'interruttore nell'angolo attiva un utile ponte. L'alieno lo disattiva nuovamente.

I primi livelli di *Snare* non sono difficili, ma mano a mano che progredite scoprirete che è necessario un certo ammontare di pensiero laterale se volete andare avanti nel gioco. L'aspetto arcade non deve però essere dimenticato. Una buona tecnica di manovra del joystick è necessaria per superare molti degli ostacoli più duri del programma.

Se non vi piacciono i giochi dove c'è da pensare, non posso raccomandarvelo. D'altro canto se, come me, amate mettere la materia grigia sotto pressione di tanto in tanto, qui troverete pane per i vostri denti. Provatelo. Lo troverete frustrante ma tornerete a giocarlo ancora e ancora fino a quando non lo avrete finito.

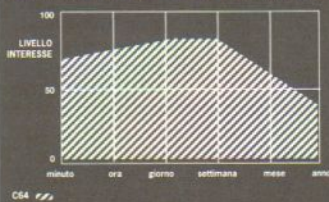
PIANO DELLE USCITE	
C64	L18000c • L21000d USCITO
Non sono previste altre versioni	

VERSIONE C64

La grafica non è fiabesca. La cosa migliore da dire è che è funzionale. Sotto questo aspetto ci sarebbero potuti essere dei miglioramenti, ma fortunatamente il gioco non ne è rovinato.

Il sonoro è generalmente buono e non distrae troppo. Complessivamente *Snare* è un gioco divertente e coinvolgente.

GRAFICA 5 — FATTORE QI 9
AUDIO 7 — FATTORE GIOCO 8
K VOTO 825

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il gioco vi piacerà veramente dopo che avrete risolto un paio di livelli. Se riuscite a risolverlo, difficilmente ci giocherete ancora.

IUR scopre che *Section Z* è poco fedele all'originale, ma ammette che ciò non guasta per niente il gioco. Anzi. Inoltre...trucchi e consigli per Nintendo e Sega.

SECTION Z

CAPCOM per NES, L.79.000 cartuccia

Le lettere "LFM" indicano le armi in dotazione all'astronave: sta sparando un triplo Megamasher. Possibile?

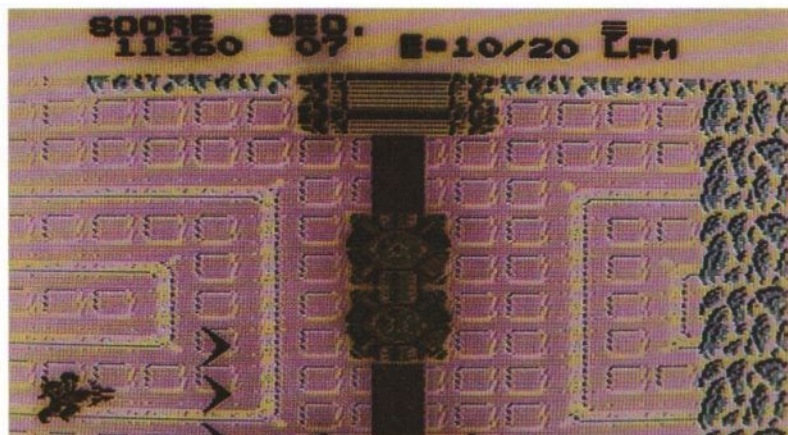
CAPCOM: questa è la parola magica che ha sempre ammaliato il mio buon amico IAN, al secolo Roberto Picelli (e in verità non solo lui!).

In effetti, quando ho visto la cartuccia di questa conversione per il NES il mio primo pensiero è corso a lui, che in questo ennesimo coin-op aveva speso fior di energie e di soldi, ottenendo naturalmente un record dopo l'altro!

Ma bando alle malinconie, passiamo a parlare di questo nuovissimo gioco: sì, avete capito bene, la nostra impressione è che questa non sia una versione troppo fedele del coin-op, ma qui ci fermiamo con i raffronti perché "questo" *Section Z* non è affatto male, per cui vale la pena di parlarne. Punto e basta.

La vicenda si svolge come al solito nel futuro - per la precisione nel 21º secolo - ed avrete già capito che dobbiamo impersonificare il tipico salvatore del mondo, o meglio della galassia, uniti al caccia *Captain Commando*, corazzati in una tuta speciale ad energia solare e propulsione supersonica e armati di armi multidirezionali.

Se nello spazio ci possiamo muovere a nostro piacimento grazie ad un propulsore perfetto, dobbiamo ugualmente stare attenti a non rimanere incastrati in qualche sporgenza delle gallerie spaziali orizzontali in cui si svolge la tenzone a causa dello scorrimento automatico dello schermo: ogni contatto con oggetti estranei ci fa infatti perdere una vita, indipendentemente dal livello della nostra energia; la partita continuerà solo se avremo un'altra vita di scorta, con 5 unità di energia in meno. Perdendo tutta l'energia, inoltre, avremo la sgradevole sorpresa di venire catapultati indietro sino all'inizio del livello che stavamo attraversando, il che, nel primo livello, significa ben 19 SEZIONI!

Per fortuna le varie sezioni non si susseguono in ordine lineare, ma sono invece collegate tra di loro da trasmettitori a doppio binario, per cui conviene prepararsi l'usuale mappa per trovare il tragitto più breve che conduce alle sezioni cruciali, nelle quali sono custoditi i trasmettitori giganti indispensabili per passare di livello. Lo scopo ultimo della nostra missione è giungere al livello finale per affrontare L-BRAIN, l'Eminenza Grigia, il Centro di Controllo di Balangool, che programma la dominazione dell'universo.

Per arrivare allo scontro finale è indispensabile innanzi tutto incrementare la nostra energia, il che si ottiene passando di livello e quindi riempiendo il surplus ottenuto (da 20 a 28, quindi a 36, e così via) raccogliendo gli *Energy Tube* che otteniamo colpendo alcuni avversari; questi possono anche lasciare delle lettere "S" (*Speed-up Tube*) che incrementano la nostra velocità di spostamento, fatto indispensabile per affrontare i Capitani di Balangool (ma attenti a non diventare TROPPO veloci!).

È altrettanto opportuno aumentare il volume di fuoco bersagliando i Mangiatori di Metallo, che ci possono fornire ben tre tipi diversi di poteri: il *Megamasher*, che ci dà un colpo a forma di boomerang che attraversa i nemici, il *Flash Buster* che divide in tre il nostro colpo e il *Barrier Shield* che ci permette di ricevere ben 32 colpi nemici senza subire danni ed è visualizzato da una specie di ombrellino. Per selezionare questi poteri bisogna posizionare l'apposito cursore sulle lettere che li indicano, in alto a destra, semplicemente spingendo verso destra a scatti il nostro eroe, e quindi schiacciare il pulsante Select.

Ecco uno dei settori nascosti: riuscireste a scoprirlo?

Esistono (come al solito) delle sezioni segrete di cui non si parla nel libretto d'istruzioni, che hanno un accesso casuale da alcune sezioni (e solo in quelle); non è facile entrarci, ma si possono ottenere delle cose interessanti... può darsi che ne riparleremo in qualche momento di bontà!

Per non sembrare dei cattivi vi daremo però un ultimo consiglio: guardate bene il colore dei trasmettitori alla fine delle sezioni, perché ce ne sono alcuni che invece di verdi sono rossi e che quindi riservano delle brutte sorprese.

CONSOLE CORNER

Console-dipendenti, eccovi al consueto appuntamento con la console-gabola. Questo mese vi abbiamo riservato due special per risolvere altrettanti giochi piuttosto "ardui"... il mitico *R-Type* e *Vigilante* in versione Sega.
P.S.: per entrambi, c'è una sezione di Trick (per i più abbietti) e una di Tactics per i più sportivi.

R-TYPE

1.a Gabola: Per rendere indistruttibile il vostro R-9, premete sul controller 1 Giù-Destra, Su-Sinistra e il ,pulsante 1. Premeteli simultaneamente fino a quando appare il logo di R-Type sullo schermo. Ora iniziate il gioco come al solito, con qualche chance il più di vincere.

b) Per sconfiggere **Krell**, sparategli il vostro droide nello stomaco, poi muovetevi in su e in giù colpendolo rapidamente.

c) Gomanda: raccogliete il 'Reflecting Laser' (il laser che si riflette contro gli ostacoli) e sparategli nel bianco, anzi, nel blu dell'occhio. Se si avvicina troppo, spostatevi nell'angolo in alto a sinistra.

d) Mega Corazzata: usate di nuovo il 'Reflecting Laser' e cercate di posizionarlo in coda. Ora muovetevi intorno all'astronave molto cautamente, fino a trovarvi in posizione favorevole per colpire il Generatore con un 'laser beam' a piena potenza.

e) Monpaira: raccogliete ancora il 'Reflecting Laser', e rimettetelo in coda. Mirate con un angolo di 90' e sparate rapidamente; gli altri due vi saranno davanti, e sarà sufficiente colpire le finestre verdi.

f) Kraken: utilizzate il laser aria (cioè spazio)-superficie e preparate un 'laser beam' a piena potenza; quando appare la roccia, sparate sia la sfera che il 'beam'.
Inoltre se sparate ai meteoriti e li evitate, sarà più facile sconfiggerlo.

g) Non c'è nessun cattivone-di-fine-livello, così vi potrete divertire raccogliendo il laser anti-aria, ed eliminando un po' di piccoletti. Inoltre, se vi posizionate a metà della 'L' al contrario e continuate a sparare, non dovreste essere colpiti.

h) Buronka: l'unica cosa da dire per questo livello è di utilizzare il laser anti-aria posto sulla vostra coda.

i) Byde: per sconfiggerlo, potete usare un laser qualsiasi: sparategli il droide nelle fauci (quando le apre) ed evitate i colpi più che tirarli. In questo modo dovreste sconfiggerlo facilmente.

2) Per ragiungere il super stage andate nel quarto livello: quando le cellule meccaniche riempiono lo schermo, trovate due pilastri in alto. Scontratevi andando a marcia indietro con il primo pilastro: lo schermo dovrebbe lampeggiare e mandarvi nel **super stage**.

Per sconfiggere il **Boss** mirate alle pupille, che sono il suo punto debole. State molto attenti alle palle di fuoco che lancia dalle fauci.

3) Per attivare il **Sound Test**, muovete il pulsante direzionale in senso orario un paio di volte. Se volete gli effetti sonori premete il pulsante 2 e muovetevi a destra durante il diciassettesimo test.

Per ottenere crediti extra muovete il pulsante direzionale in senso antiorario mentre vi trovate nello schermo per continuare il gioco. Potete continuare la partita per un massimo di 12 volte.

VIGILANTE

TRUCCHI:
Per scegliere il round da cui partire, quando appare lo schermo di presentazione tenete premuti entrambi i pulsanti di fire e muovete in direzione diagonale sinistra alta.
Ora potete scegliere il round muovendo in alto e in basso.

Quando combattete con il **boss** del secondo livello, andate subito vicino al camioncino e lasciate che vi salti. Poi, indipendentemente dalla sua distanza, potete colpirlo sempre semplicemente abbassandovi e tirando pugni! (Questo trucco funziona solo se il cattivo si trova alla vostra sinistra).

TATTICHE:
Gli strangolatori possono essere saltati per evitare il combattimento, ma i nemici armati di coltelli, asce, catene, etc. devono essere sconfitti a suon di sberle.

Per il calcio volante, tenete premuti entrambi i pulsanti di fire e, al momento opportuno, premete rapidamente in alto. Per il pugno volante, fate come sopra, ma premete in basso invece che in alto.

Se arrivate al boss di fine livello senza nunchakas (i due bastoni legati con una catena), potete tornare indietro indisturbati a cercarli.

LIVELLO 1 Saltate gli strangolatori prima di combattere i nemici armati; per eliminare il capoccia di fine livello, spingetelo a colpi di nunchakas nell'angolo a destra e colpitelo rapidamente. La sua energia diminuirà molto più velocemente del solito.

LIVELLO 2 Come nel livello 1, evitate gli strangolatori a salti Il boss lo potete massacrare comodamente usando il trucco di cui sopra.

LIVELLO 3 Usate la solita tecnica per gli strangolatori. Quando arrivano le moto non colpite i motociclisti, ma evitateli saltando; presto non appariranno più. Attenti a non passare nel loro fumo o fuoco (dopo che sono esplose) o perderete molta energia. Per eliminare il capo, ignorate la clava e saltategli subito vicino; ora colpitelo due volte e poi saltate indietro: aspettate che vi corra incontro e colpitelo due volte, continuando il passaggio fino a quando non muore.

LIVELLO 4 Per eliminare più facilmente il cattivone di fine livello, scansate la dinamite che vi lancia e colpitelo con pugni volanti. Quando invece salta giù, colpitelo con calci volanti.

LIVELLO 5 Il boss di questo livello è semplice da sconfiggere: chinatevi e aspettate che cammini verso di voi; prima che possa darvi un calcio, colpitelo con i nunchakas. Ripetete questo procedimento fino a eliminarlo.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Nintendo

Per alzare il livello dell'avversario, inserite il codice: 135 792 4680 e premete i tasti A, B e SELECT contemporaneamente.

Per bloccare **BOLD BULL** quando salta, aspettate che si avvicini e quando è a "portata di pugno" (tenete conto del tempo necessario per caricare il pugno), sferrategli un destro allo stomaco; cadrà sul colpo e non si rialzerà prima del "9".

Un'altra tecnica consiste nel mollargli un **uppercut** subito dopo averlo colpito, mentre è ancora rintronato.

CASTLEVANIA

Nintendo

Per eliminare Dracula, colpitelo alla testa.

Prendere le bombe-fiamma per immobilizzare il mostro successivo, che deve essere colpito ancora alla testa.

Per la "mietitrice implicabile", utilizzate soltanto il boomerang, evitando i folletti.

Per Frankenstein, iniziate colpendo Igor, immobilizzandolo per un po', poi lanciate i pugnali.

Per le mummie, mettetevi in un angolo e continuate a sparare.

Medusa deve essere bloccata con l'orologio.

Il pipistrello-vampiro deve solo essere accettato (con le accette!!! Ah, ah, ah, no... Basta, lasciatemi il piede, ahi, non faccio più battute!).

OUT-RUN

Nintendo

Per seguire il percorso più semplice, bisogna svoltare a destra ad ogni bivio.

■ **Andrea Maderna (Milano)**

GHOULS 'N' GHOSTS

Lo sparatutto in armatura splendente della USG

US Gold, L.15000c/18000-29000d - Versione ST recensita in K13: K-Voto 905

Della messe di giochi di cui la USG ha acquisito la licenza dalla giapponese Capcom, *Ghouls 'N' Ghosts* è uno dei migliori.

Il seguito di *Ghosts and Goblins - Ghouls* è un'avventura dinamica di ambientazione fiabesca nella quale interpretate la parte di un cavaliere in armatura splendente, la cui missione consiste nel salvare una principessa che è stata rapita da Satana.

Il gioco comincia proprio come il suo predecessore in un macabro cimitero, dove dei mostri con le braccia tese in avanti cominciano subito a marciare verso di voi e dei morti viventi sbucano dalle tombe. Il cavaliere è armato con una infinita dotazione di spade che può lanciare contro i cattivi.

Il cavaliere deve essere agile di gambe dato che il minimo contatto con un cattivo gli farà prima perdere l'armatura e dopo la vita.

Alla fine di ciascun livello c'è un cattivone che cerca di impedirvi di passare al successivo - e sono anche avversari belli tosti.

Ghouls non è per principianti. È un gioco impegnativo che richiede reazioni velocissime, attenta pianificazione e perseveranza - dato che ci vorranno secoli per un giocatore normale per riuscire a fare qualcosa.

Ma questa non è in alcun modo una critica. La sua difficoltà è fedele all'originale arcade e, come usa dire, più difficile è il gioco più dolce la vittoria.

C64

C'è tutto quello che c'era nell'originale - e questa interpretazione per C64 di *G'N'G* è durissima quanto le versioni per 16-bit. Leggermente deludente per quanto riguarda l'animazione. In certi punti del gioco, sembra che il cavaliere cammini a mezz'aria. Anche gli effetti sonori lasciano un po' a desiderare - sembra che vadano a vengano, almeno nella versione da noi provata.

K VOTO 730

AMSTRAD

L'azione ha luogo su una striscia molto stretta di schermo e lo scorrimento non è molto fluido. Ci sono tutti i livelli di gioco e gli effetti sonori sono di alta qualità. Particolarmente bello è il rumore prodotto dalle asce o dalle lance quando toccano il bersaglio.

K VOTO 735

C64

US Gold, L.15000c/d - Versione ST recensita a pag.50: K-Voto 650

La trama di *Moonwalker* non avrebbe potuto essere più assurda, neanche a volerlo. Comincia con MJ che scorrazza per un labirinto alla ricerca di vari pezzi di un costume da coniglio che deve indossare prima di poter salire su una motocicletta e passare al livello successivo.

Lo scopo di questa avventura dinamica multi-livello è di liberare la ragazza rapita dal barone della droga, Mr. Big. Per vincere dovete distruggere il gigantesco laser di Mr.Big nella sezione sparatutto dell'ultimo livello. Se ci riuscite, MJ s'invola per lo spazio profondo proprio come nel film.

Tutto ciò va benissimo per un video, dove la trama non è altro che un modo per collegare le fantastiche scene di ballo. Per il gioco però appare un po' [illegible]

se non addirittura ridicola.

L'azione di gioco a scorrimento è vista dall'alto e il giocatore deve fare molta attenzione a seguire lo schermo radar che rappresenta Michael e i cattivi che lo inseguono come dei puntini in movimento. Per rendere le cose leggermente più semplici, i pezzi del costume sono mostrati come puntini lampeggianti.

Vestirsi col costume di coniglio non è così facile come potrebbe sembrare. Dovete infatti indossare i pezzi nell'ordine corretto. Non si possono mettere gli stivali prima delle calze e via dicendo.

Una volta passati al secondo livello si resta un po' delusi nello scoprire che è quasi identico al primo. La stessa vista dall'alto, lo

C64

Turbo Out Run

US Gold, C64/128, L.15000c/d - Versioni Amiga e ST recensite in K13: K-Voto 601

Molto tempo fa, prima che l'Amiga e l'ST dominassero il mondo, i migliori giochi di guida che ci si poteva comprare col denaro guadagnato col sudore della propria fronte giravano su C64.

Pit Stop della Epyx stette in pole position per circa due anni, contrastando gli attacchi di *Buggy Boy, Out Run e Super Hang On.*

Ora, mentre il 1990 comincia a prendere velocità, il vecchio Commodore schiaccia il pedale a tavoletta e ingrana la marcia con un bella sfilza di nuovi giochi di guida.

Il problema di *Turbo Out Run* è che, per quanto riguarda il C64, è il seguito di uno scalcinato *Out Run*. Se l'avevate comprato a suo tempo e ne eravate rimasti delusi, non accantonate questo seguito. È molto di più che un semplice ritocco, con abbellimento grafico, del vecchio programma. Infatti, è stato completamente riscritto da zero e la casa di sviluppo Probe (di cui abbiamo pubblicato un'intervista il mese scorso) ne è giustamente fiera.

K VOTO 926

Vi mettete al volante di una velocissima Ferrari F40 in una gara attraverso gli Stati Uniti contro una Porsche 959.

La sfida tra i bolidi comincia a New York, con direzione ovest, verso la California. La gara è illegale e le auto della stradale cercheranno di tamponarvi per farvi uscire di strada - ma chi se ne frega? Per un figo par vostro quello che conta è far vedere alla bionda che avete di fianco che la vostra Ferrari F40 può far mangiare la polvere ad una Porsche in qualunque momento.

All'inizio potete scegliere tra cambio automatico e manuale. Una volta che siete partiti ci sono opportunità per incrementare la prestazione della vostra auto, acquistando gomme con maggior presa, motore elaborato e uno speciale *booster* turbo.

La gara è divisa in sedici livelli - in quattro caricamenti separati. I diversi livelli vi portano attraverso una varietà di paesaggi tra cui neve, deserto, ecc. Il livello-foresta è particolarmente difficile a causa dei tronchi d'albero che intralciano il vostro cammino.

La velocità e la fluidità di *Turbo Out Run* per C64 devono essere viste per poterci credere. È un enorme miglioramento rispetto a qualunque cosa sia uscita prima. Non ci sono movimenti a scatti, non ce niente che possa assomigliare a quegli sprite lenti come lumache che hanno caratterizzato i giochi di guida per C64 in passato. La conversione è opera di Steve Crow e Mark Kelly - due programmatori molto esperti, con alle spalle lavori come *Star Quake* della Bubble Bus e l'eccellente conversione di *Mr.Heli.*

Ci sono tutte le caratteristiche del coin-op - comprese la mappa, le officine, la sequenza d'apertura in cui la bionda abbandona la Ferrari per salire a bordo della Porsche del vostro avversario, il modo turbo, e alcuni superbi suoni campionati. Probabilmente la migliore conversione coin-op per C64 dell'anno (quale anno, 89 o 90?, n.d.r.).

stesso radar, solo che questa volta siete in motocicletta. Qui dovete raccogliere tutti gli smeraldi e distruggere più sacchi di droga possibile. Una volta fatto tutto ciò vi trasformate nella Stratos e potete passare al terzo livello.

Finalmente qualcosa di nuovo. Questo sparatutto a scorrimento orizzontale ha luogo in un night club dove Michael deve affrontare gli scagnozzi di Mr.Big.

Questo è il penultimo livello prima dello scontro finale con il laser gigante di Mr.Big.

Quattro giochi - tutti ragionevolmente divertenti, anche se il primo e il secondo livello sono molto simili. I livelli iniziali hanno un che di *Pacman* con i fan che inseguono Michael per il labirinto. È un peccato che non ci sia l'equivalente delle pillole di *Pacman* - dato che sarebbe stato carino potersi rifare sui fan esagitati.

La faccenda di raccogliere i pezzi del costume e gli smeraldi è, a modo suo, attraente, nonostante il fatto che siano collocati sempre negli stessi posti.

Due lamentele - uno, dovete ricaricarlo ogni volta che restate senza vite e, due, la musica: è orribile - il che è imperdonabile per un gioco basato su Michael Jackson.

Tutto sommato - un "must" per i fan di MJ, ma un giochetto mediocre per tutti gli altri

K-VOTO: 610

AMIGA

Domark/Tengen, L.29000d - Versione ST, K-Voto 937, e versione Spectrum, K-Voto 921, recensite su K13.

La prima cosa che si nota quando si carica la versione Amiga di *Hard Drivin'* è uno stridore di ruote e il rombante suono di un potente motore.

La musica e gli effetti sonori distinguono questa versione dalle altre e la collocano in una categoria tutta sua.

Per quelli di voi che non sono

mai stati in una sala giochi, *Hard Drivin'* è stato uno dei giochi sensazionali dello scorso anno. Nonostante i giochi di guida in cerca di clienti erano più del solito, *Hard Drivin'* è riuscito battere la concorrenza offrendo una vera esperienza di guida. Il gioco è più una simulazione che un gioco di guida. Dei comandi molto sensibili fanno si che la macchina si comporti come nella realtà. Se perdete il controllo dell'auto dovete proprio "dare di volante" per riuscire a ritornare in strada.

È possibile scegliere tra due percorsi - di velocità o acrobatico - seguendo le indicazioni stradali subito dopo la partenza. Anche se il percorso di velocità è ottimo per fare pratica con il volante e le marce, è il percorso acrobatico quello veramente divertente.

Ci sono tre acrobazie diverse - l'anello della morte, il salto del ponte e la curva sopraelevata. Correte contro il cronometro, quindi dovete pigiare il pedale dell'acceleratore.

Quando avete fatto pratica con i due percorsi potete provare l'ebbrezza della sfida alla macchina controllata dal computer, la Phantom Photon.

Nel complesso, quella per Amiga è la conversione più convincente di *Hard Drivin'*. È superiore a quella per ST per la fluidità e per i suoi stupendi suoni campionati.

C'è un piccolo difetto però: in certi punti del gioco si ha l'impressione che le altre auto in strada siano in miniatura. Ma questa è una cosa da poco e non inficia la giocabilità del gioco.

Jurgen Friedrich può giustamente andare fiero del suo lavoro di conversione.

K-VOTO 938

http://speccy.altervista.org/

C64

FIGHTER BOMBER

Sembra impossibile, ma la versione per 8-bit dell'incredibile simulatore di volo della Vektor Grafix è arrivata nei negozi solo pochi giorni dopo quella per PC, e possiede tutte le caratteristiche dell'originale.

Anche sul "piccolo" C64 potete controllare alcuni fra i cacciabombardieri più tecnologicamente avanzati, impegnati in una serie di missioni simulate che selezioneranno il Miglior Pilota Militare del pianeta. Il programma permette di progettare le proprie missioni, scegliendo fra le altre cose i nemici a terra e in aria, l'armamento del proprio mezzo ed i bersagli da colpire.

Una delle vedute di Fighter Bomber: dall'esterno del velivolo.

La grafica impiegata è del tipo a poligoni pieni, valorizzata dalla possibilità di osservare l'azione da un gran numero di diversi punti di vista. Come era facile prevedere, il movimento non possiede la stessa fluidità presente nelle versioni a 16-bit, rimanendo tuttavia abbastanza veloce. Fra le maggiori discrepanze grafiche troviamo anche la mancanza degli elementi cilindrici di cui andavano tanto fieri i programmatori della Vektor e l'assenza delle stelle rosse sulle ali dei jet sovietici.

Poiché la relativa lentezza dell'aggiornamento di schermo rende problematiche le manovre di mira ed attacco al suolo, *Fighter Bomber* su C64 non risulta lo stesso esaltante gioco presente sui computer a 16-bit. Un simulatore di volo semplice e divertente, ma poco di più.

K-VOTO 740

STUNT CAR RACER

La conversione di un K-gioco si attende sempre con una certa trepidazione: saranno riusciti i programmatori a mantenere quelle caratteristiche che rendevano il programma tanto eccezionale sul computer originale?

Parlando di *Stunt Car Racer*, fortunatamente, mantenere questa suspense non ha senso: la versione per C64 di questo gioco di guida a poligoni pieni è pressoché identica a quella per Amiga, tanto nella velocità quanto nel numero di elementi su schermo. L'unica differenza apprezzabile tra i due computer sta nel minor numero di colori impiegati nel computer ad 8 bit, che peraltro non influiscono sullo svolgersi dell'azione.

Il vostro avversario è in testa. Riuscirete a sorpassarlo?

I piloti si inseguono sulle folli piste a forma di montagne russe proprio come sull'Amiga, facendo accelerare vertiginosamente i loro mezzi impiegando pericolosissime miscele al posto della normale benzina. Anche qui è possibile collegare assieme due computer, partecipando a coppie al torneo dal quale uscirà il più abile pilota di *hot rod* del mondo.

Tutti i salti, le cunette e le curve paraboliche sono state mantenute nella loro configurazione originale, e l'unico elemento mancante (comunque assolutamente inutile) è costituito dalle schermate statiche di intermezzo.

Questa volta la storia si ripete: K-gioco era e K-gioco rimane, e da parte nostra non possiamo fare altro che consigliarvi caldamente questo programma.

K-VOTO 905

SIM CITY

Sim City è un "simulatore di città", nel quale potete costruire la metropoli dei vostri sogni e vederla crescere, con tutti i problemi che questo comporta.

Lavorando con un budget piuttosto ristretto, il vostro compito è di organizzare la struttura urbana, spianando boschi ed innalzando palazzi, costruendo canali e seminando parchi. Riuscire a costruire una città vivibile significa vedere arrivare numerosi cittadini, ben felici di pagare le tasse che vi permetteranno di migliorare ed ingrandire ulteriormente la metropoli.

Il gioco, semplicissimo da utilizzare ma tuttavia molto coinvolgente e divertente, ha ricevuto ottimi voti nelle sue versioni per 16-bit per il suo valore educativo, ma su C64 il programma è stato semplificato forse in maniera eccessiva. Alcuni degli edifici che si potevano costruire su Amiga e PC sono stati soppressi (stadio, centrali nucleari, commissariato e stazione dei pompieri), riducendo grandemente le possibilità di intervento a disposizione.

Insieme agli edifici sono scomparsi molti dei problemi ad essi relativi: il crimine su C64 è completamente inesistente, così come il rischio di incendi spontanei. In questo mondo tanto tranquillo, il giocatore si limita a tenere sotto controllo traffico ed inquinamento, semplificando forse in maniera eccessiva il gioco.

Nonostante queste pecche, *Sim City* rimane un programma originale, e grazie anche al suo valore educativo va consigliato a tutti coloro che, stufi di spara-e-fuggi, cercano una piacevole variante.

K-VOTO 680

Il piano regolatore della città di K prevede canali simil-veneziani. Ci piace così!

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

Fiendish Freddy

ATARI ST

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP 'O FUN

MINDSCAPE; Lire 49000; Versione Amiga recensita su K10: K-Voto 775

Fiendish Freddy è uno di quei giochi che rivelano le reali possibilità dell'Amiga. Sonoro ottimo, ottima grafica in stile disegni animati e un sacco di umorismo. Si tratta anche del tipo di gioco che, portato sull'ST, rischiava di perdere tutto il suo fascino. Per fortuna, non è andata così: tutto ciò che rendeva il gioco interessante su Amiga è stato concentrato per essere inserito anche nella versione ST.

Concentrato, forse, non è l'espressione più adatta. Il tutto non occupa meno di sei dischetti, fatto che costringe a cambiare molto spesso i supporti magnetici rendendo il tutto molto meno invitante.

L'antefatto del gioco spiega che la banca sta per ritirarvi il fido quindi, se entro 24 ore non recuperate i soldi per coprire la perdita, il vostro circo andrà in bancarotta. Come fare? Dovrete esibirvi in sei numeri circensi, buoni quanto basta da permettervi di guadagnare il denaro con cui rimborsare il prestito. Dovrete tuffarvi dal trampolino, fare il giocoliere, il trapezista, il lanciatore di coltelli, il funambolo e l'uomo-proiettile.

Le cose sono già abbastanza difficili da sole, ma il tutto è reso ancora più duro dalla presenza dello stesso Fiendish Freddy, un maligno piccolo clown, decisissimo a sabotare ciascun numero.

Il tutto è divertentissimo da giocare e quegli sprite grandi e colorati dovrebbero tenervi incollati allo schermo per un bel pezzo. ...Se non fosse per l'irritante cambio dei dischi.

K VOTO 725

Continetal Circus

CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN/MASTERTRONIC; Lire 29000; Versione Amiga recensita su K 12: K-Voto 875

La versione in 2D della Virgin dell'insolita arcade-simulazione di guida in 3D della Taito è arrivata su ST. Non che *Continental Circus* fosse il gioco da sala più interessante del 1989, ma possedeva il pregio di un'altissima giocabilità. La versione Amiga è risultata una conversione stupenda e, per quanto abbiamo potuto vedere, la versione ST è quasi perfettamente identica alla prima. Scriviamo quasi, perché il chip sonoro dell'ST, molto inferiore a quello del computer della Commodore, ha ulteriormente complicato il lavoro dei programmatori di *Circus*. In realtà il risultato non è pessimo, solo che il vostro motore si zittisce all'improvviso mentre un'altra macchina che vi sta superando.

Fortunatamente si tratta di un difetto minore in un gioco che, altrimenti, è eccellente. Il prodotto, tra l'altro ha alcune caratteristiche particolari che lo rendono leggermente superiore ai prodotti della concorrenza. Se andate a sbattere, per esempio, la vostra auto rimarrà danneggiata, ma non totalmente inutilizzabile, lasciandovi il tempo di arrivare ai box per le riparazioni del caso. Vale la pena di darci un occhiata, se siete appassionati di automobilismo.

K VOTO 850

Ballistix

PC

BALLISTIX

Psyclapse; Lire 49000; Versione Amiga recensita su K 6: K-Voto 685

La Psygnosis è il genere di azienda capace di prendere una idea semplice e stravecchia, aggiungerci della grafica piuttosto appetitosa ed un sonoro eclatante, e tirarne fuori un gioco abbastanza buono da venire scambiato per un arcade nuovo.

Il concetto dietro a questo programma sembra provenire da *Crossfire*, che pochi ricordano (praticamente solo io e l'autore, NdR). Il gioco consiste nel tirare delle palle ad un dischetto per mandarlo nella rete avversaria.

Si può giocare in due oppure contro il computer. Il numero di palle è infinito, ma ciascuna di esse rimane in gioco solo per pochi secondi. Grazie a questo, a volte succede che lo schermo venga coperto dalle tracce delle palle.

Il computer non controlla l'altro giocatore, ma attiva un campo gravitazionale che impedisce al dischetto di entrare nella rete avversaria. Se battete tre volte il computer (o l'avversario umano), avanzate al livello successivo. Ostacoli come campi magnetici e barriere disturbano il percorso del dischetto: ci sono circa 50 varianti nel modo a un giocatore, e circa 80 nel doppio. È possibile modificare il corso del gioco alterando parametri quali la gravità e la potenza del tiro. Durante la partita si trovano anche dei bonus a forma di scatola che attivano amenità sul genere di palle esplosive e lettere con le quali dovrete comporre la parola "RICOCHET" (rimbalzo).

La grafica EGA non è certo la più adatta ad esaltare le qualità del PC e certe schermate, che sull'Amiga e sull'ST mozzavano il fiato, qui non impressionano affatto. Gli sprite e gli sfondi sono belli da vedere ma, come abbiamo già detto, possono confondere lo schermo. Il sonoro è irritante quanto basta per farvi venire il mal di testa. Il gioco stesso non è stimolante, men che meno appassionante. *Ballistix* su PC assomiglia molto alle altre versioni per 16-bit, persino nelle schermate iniziali, ma non è lo stesso gioco.

K VOTO 589

NUOVE VERSIONI II

Dopo "Nuove Versioni" è in arrivo "Nuove Versioni II". Per venire incontro a TUTTI i videogiocatori stiamo ridisegnadno la rubrica delle Nuove Versioni: ci saranno più computer, più giochi e più dettagli.

Se avete qualche suggerimento per la nuova rubrica, scriveteci a: K-Nuove Versioni, Via Aosta 2, 20155, Milano.

http://speccy.altervista.org/

TV Sports Football

Se siete a buon punto con questo gioco, probabilmente vi faranno comodo questi 15 consigli studiati da Riccardo "Joe Montana" Albini, ormai noto esperto di football.

1) È meglio usare i punt fintati.
2) Non correte con il quarterback.
3) Passate sempre la palla alla prima occasione.
4) Generalmente è meglio passare a sinistra che a destra.
5) Passate la palla all'Halfback.
6) Non fate passaggi troppo lunghi, perché è facile che un avversario vi intercetti la palla.
7) Correte lungo i lati del campo.
8) Cercate di non passare nella end zone, ma di entrare alla mano con la palla.
9) Andate sempre dritti; solo quando qualcuno tenta di intercettarvi, correte in diagonale.
10) Se non segnate nei primi tre down, accontentatevi di un field goal, invece di rischiare un passaggio o una corsa.
11) Avete sicuramente più possibilità di segnare con un field goal dalla linea delle quaranta yard.
13) In difesa, usate i blitz il più spesso possibile.
14) Utilizzate i time-out solo quando state perdendo.
15) In difesa usate lo schieramento 4-3 piuttosto che il 6-1.
16) Usate la formazione pro-set piuttosto che la shotgun o la "I formation".

È facile per Leonardo fare un po' di footing sulla luna, con la ricetta di K per un gioco facile

Sempre + Poke * C64

Guai a chi afferma che K snobba il C64 (provate a vedere le nuove versioni, n.d.r.).

Anche TNT si adegua e con il 90 vi offre una prima valanga di Poke e consigli. Occhio alla prossima!

XIS (vite infinite)
POKE 16956,173
SYS 28672 (per iniziare)

LEONARDO (password)
Moonwalk
Football
Blitter
Mr.Wimpy (livello 2)
Classics (livello 3)
Whizzkid (livello 4)
Gunshot (livello 5)
Doodguys (livello 6)
D.Gibson (livellol 7)

GEMINI WING (vite infinite)
POKE 4518,173
SYS 4096 (per iniziare)

(password)

MR. HELI (password)
CAAHIBEAAMJJJJJCBKBT (LIVELLO 2)
DAAJDFIAAMJJJJJDBKCW (LIVELLO 3)

FIRST STRIKE (vite infinite)
POKE 38316,173
SYS 2051 (per iniziare)

RICK DANGEROUS
POKE 2793,173 (vite infinite)
POKE 11193,173 (dinamite illimitata)
POKE 10886,173 (proiettili infiniti)
SYS 24480 (per iniziare)

KING OF THE BEACH (password)
Sideout (livello 2, Chicago)
Gekko (livello 3, Hawaii)
Topflite (livello 4, Rio)
Sundevil (livello 5, Sidney)

(Provate queste per avere altri effetti sonori)
Logic on
Logic off
Cheat on
Cheat off
Eat me
Drink me

(Consigli generali)
*giocate sempre con sinjohn
*schiacciate dopo la ricezione
*quando giocate a sinistra, mettetevi nell'angolo superiore
*sul lato destro mettetevi nell'angolo inferiore
*guardate tutte e tre le ragazze dopo 3 incontri!!

DARK SIDE

Se non riuscite a trovare il Telepod Crystal o non riuscite a uscire della prigione, ecco intervenire K là dove nessuno era mai giunto prima...

Iniziate distruggendo gli ECD 1-5. Ora andate a Regulus. Entrate nell'edificio di fronte a voi quando guardate verso nord. Dentro troverete molte barre di energia e pezzi di scudi che vi conviene raccogliere.

Ora distruggete gli ECD 5-9. Questo vi darà un bel po' di tempo in più per girovagare.

Attraversate Umbriel o Procyon: camminate davanti al sensore della prigione, fino a quando non verrete incarcerati.

Qui raccogliete il Telepod Crystal, poi uscite, sparando nelle scatole, perdendo o il carburante o gli scudi. Presto si aprirà la porta. Usciti dai tunnel, eliminate gli ECD 9-15.

Ora andate a Sirius ed entrate nell'edificio a ovest. Per fare ciò, sparate al blocco sopra la porta 10-15 volte. Dentro dovrete salire fino in cima con il Jet-Pack e troverete due barre di carburante, due di scudi e un Telepod Crystal.

Raggiungete lapetus, entrate nel palazzo a est del fiume (anche qui dovete usare il Jet-Pack per superare il campo di forza). Dentro troverete quattro teletrasporti.

Ora andate e distruggete gli ECD 15-20. Raggiungete Tethys e raccogliete le quattro barre di carburante.

Adesso potete raccogliere il terzo Telepod Crystal. Distruggete gli ECD 20-24. Andate a Psyche, entrate nel Telepod e sparate al cristallo che vi porterà a Pollux, dove troverete l'ultimo Telepod Crystal.

Utilizzatelo per raggiungere il settore Nereiol, prendete la lettera K (modestamente siamo anche qui...) e ritornate a Psyche.

Superate il cancello aperto, distruggete l'ultimo ECD e il gioco è risolto (facile, no?).

BATMAN - THE MOVIE

Questo mese Tnt si dedica allo stupendo gioco della Ocean. Sembra proprio che siano in molti in attesa di un aiuto per raggiungere i livelli successivi. Quindi leggetevi i trucchi e i consigli per tutti i livelli e consultate le mappe del primo livello (la fabbrica chimica AXIS) e del 5º livello (la cattedrale di Gotham)

Livello 1

Il primo livello è abbastanza semplice da superare, con un po' di pratica; il vostro compito è di attraversare il complesso chimico Axis da sinistra a destra, dove dovrete affrontare in uno scontro finale Jack Napier.

Lungo il tragitto incontrerete i bombaroli di Jack, che tenteranno in tutti i modi di sbarrarvi la strada. Se sono a un piano superiore al vostro, basta correre sotto di loro: le bombe non vi colpiranno e potrete eliminarli facilmente usando la bat-corda (per salire proprio sotto di loro) e il batarang (il boomerang); se invece vi troverete faccia a faccia con i dinamitardi, allora sparate e ritiratevi, oppure aspettate che gettino una granata, poi dirigetevi velocemente verso di loro: gli altri tipacci, armati di mitra o rivoltella, devono essere eliminati subito appena appaiono (è una buona idea lanciare occasionalmente nel vuoto qualche batarang mentre camminate, in modo da prevenire l'arrivo di nemici).

Le gocce e i getti di gas possono far scendere rapidamente il livello dell'energia, quindi evitateli con cautela. Se vi trovate di fronte a due tubi che perdono liquido, aspettate che cada una goccia dal primo, andategli sotto, aspettate che cada una goccia dal secondo e passate in fretta; per superare i getti di gas, basta sincronizzare i movimenti con il getto, visto che si attiva a intervalli regolari. Quando incontrate i sei tubi che perdono, aspettate che cada una gocciolina dal primo, poi lanciate la bat-corda in diagonale a destra e muovete velocemente il joystick verso l'alto: in questo modo dovreste superare l'ostacolo senza perdere troppa energia. Arrivati all'ultima sezione del labirinto, andate verso l'alto e lanciate un batarang contro Jack. Dovrebbe cadere nella pozza di acido.

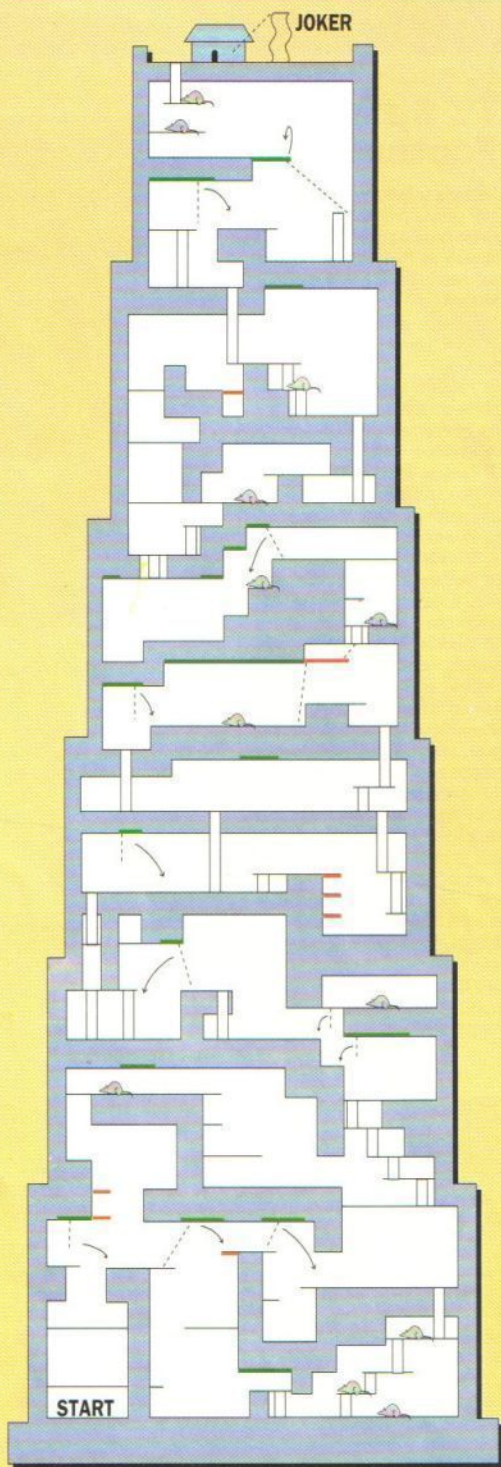
Livello 2

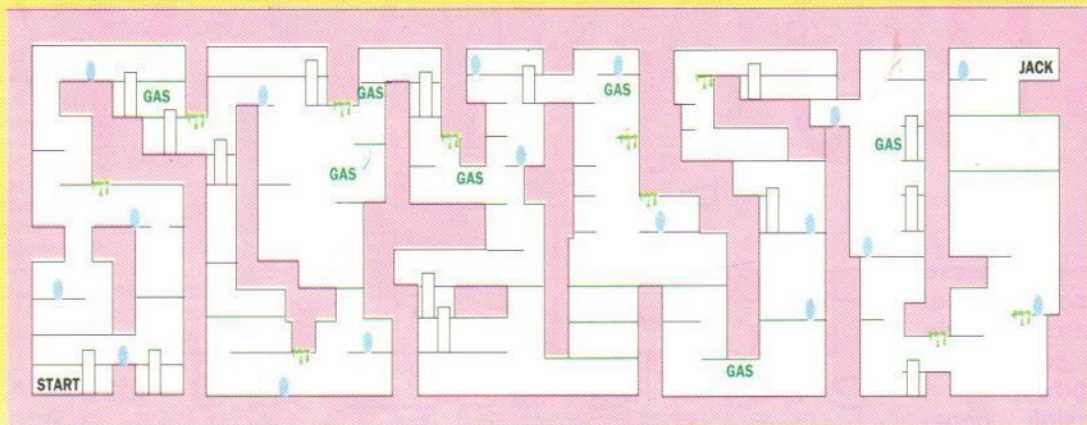
Questo è uno dei livelli più difficili e, per essere superato, è necessaria una certa abilità nella guida. Per essere più sicuri di arrivare al terzo livello state al centro della strada, andando un po' più piano della velocità massima, in modo da poter accelerare nei sorpassi. Prima di una curva, spostatevi all'interno di essa e, mentre sterzate, accelerate: in questo modo sarete spinti di nuovo al centro della strada. Non abbiate paura di frenare bruscamente per evitare incidenti: rallentando perderete meno tempo di quello perso in un eventuale incidente, senza contare che potete danneggiare seriamente la macchina.

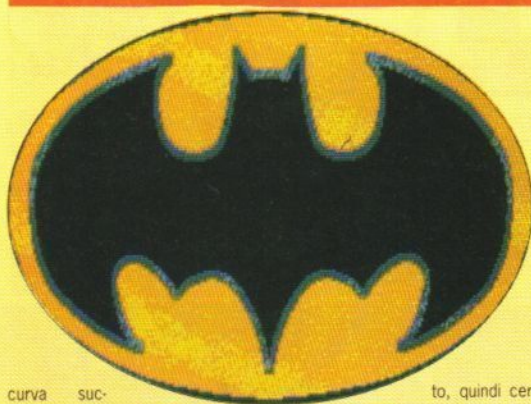
Quando appare una freccia rossa, che vi indica l'approssimarsi di una curva, non fatevi prendere dal panico: avete tre tentativi prima di essere fermati dal posto di blocco della polizia. Se un'altra macchina vi impedisce di sterzare, non rischiate un incidente, ma preparatevi con tutta calma alla

Livello 5 Cattedrale di Gotham

JOKER

START

Direzione della bat-corda
Dove atterrare
Spuntoni - morte istantanea
Tavola pericolante
Punto dove ancorare la bat-corda
Topo

http://speccy.altervista.org/

Livello 1 Pianta della fabbrica Axis

Lanciatori di granate — goccie d'acido

curva successiva. Per essere sicuri di curvare, lanciate l'arpione un secondo o due prima del lampione.

Sarebbe meglio completare il livello senza rimetterci una vita, ma se proprio non ci riuscite, cercate di percorrere almeno 50 miglia; in questo modo, quando ripartirete, sarete distanti dalla Batcaverna solo (si fa per dire...) 50 miglia.

Livello 3

Avete 60 secondi per scoprire i tre elementi (su un totale di otto) che formano lo "smilex".

In pratica questa prova non è che una versione semplificata di Mastermind. Scegliete i primi tre elementi di sinistra e controllate quanti sono esatti. Ora prendetene uno dei primi tre e aggiungetene altri due: con un po' di logica, potrete individuare quelli esatti tra le due file di tre; continuate quindi aggiungendone uno o due dei rimanenti tre, e così via, fino ad ottenere la giusta combinazione.

Se i primi tre hanno un punteggio da 0 a 1, sceglietene altri tre, ignorando i primi (uno zero sarebbe particolarmente utile!). Un 2 indica che ci avete quasi azzeccato, quindi cercate di isolare i due corretti. Se viene fuori subito un tre, ciò indica che dovete spegnere subito il computer e dedicarvi a cose più proficue, come il totocalcio o il totip.

I tre oggetti sembrano essere scelti casualmente dall'infido computer, ma alcuni sembrano capitare più spesso di altri (il sapone non capita quasi mai). Numerando gli elementi da uno a otto, dall'alto della colonna sinistra, la frequenza con cui sembrano apparire è: 4,3,7,2,6,1,5,8.

Livello 4

Con una buona dose di sangue freddo e di mano ferma, questo livello può essere facilmente superato. Pilotate il Batwing in modo da rimanere tra le 102 e le 111 mph, e cercate di stare più o meno a un'altezza costante. Colpite le corde che reggono i palloni a mezz'aria, tentando, appena ne avete colpito uno, di mettervi in posizione per colpire il successivo. Evitate il più possibile le basi dei cavi, perché vi danneggiano e vi fanno perdere velocità. Se mancate uno o due palloni, non disperatevi, ma non fatene un'abitudine. La maggior parte dei palloni può essere eliminata da un'altitudine costante, ma per abbatterne alcuni sarete costretti a rapide impennate o discese. Un po' di destrezza nei movimenti e una buona dose di intuizione dovrebbero farvi evitare l'esplosione prematura del Batwing (come per il livello della batmobile, se riuscite a eliminare 50 palloni, ma riuscite ad arrivare alla fine, ripartirete con soli 50 palloni da liberare.

Livello 5

Finalmente siete giunti allo scontro finale! Questo è il livello più difficile e all'interno della Cattedrale di Gotham City, troverete orde di sgherri seguaci del Joker, pavimenti che vi spariscono sotto i piedi, camminatoi con spuntoni, enormi topi (e quel che è peggio, non c'è neanche Kim Basinger).

Per raggiungere il Joker, ci sono diverse strade; tuttavia, come si vede dalla mappa, alcune sono più pericolose di altre. I topi sono abbastanza pericolosi, in quanto non possono essere eliminati: quindi dovrete evitarli con un'accurato uso della bat-corda, che in questo livello è particolarmente utile, sia per evitare le trappole sul pavimento, sia per quei fetentoni di topi. I cattivi al servizio di Joker hanno il grilletto più facile di quelli nella fabbrica Axis, ma non sono comunque un osso troppo duro.

Sul tetto della cattedrale, vedrete una specie di casetta con una porta al centro e vicino una scala; superate la porta di poco e lanciate la Bat-corda in obliquo verso l'alto a destra contro la scala di corda: se avete mirato giusto vedrete cadere il Joker dalla scala e dopo un lungo volo, lo SPLAT finale.

Mappa del Livello 5

La mappa mostra scale e passaggi, che vi consentiranno di arrivare al tetto della cattedrale. I luoghi dove c'è qualche trappola, come le tavole pericolanti e gli spuntoni sono indicati in rosso. Inoltre sono segnate le posizioni dei topi.

È anche mostrata la strada più semplice, completa delle posizioni da cui lanciare la bat-corda e dove atterrare (le linee tratteggiate indicano come lanciare la corda).

BLOODWYCH

Come promesso proseguiamo nel nostro viaggio alla scoperta di Bloodwych.

Consigli generali:

- in questi livelli, affidate il compito di capo squadra a un giocatore di quadri perché ha la facoltà di vedere i finti muri, che ai suoi occhi lampeggeranno;
- attenzione! in queste torri (soprattutto nella seconda), ci sono diverse zone "anti-magic" (sulle mappe sono indicate con una N, che può riferirsi anche a tutta la stanza)
- Le Bacchette magiche della Luna, del Serpente, ecc. hanno effetto solo con i mostri dello stesso tipo: quindi la bacchetta della Luna sconfiggerà facilmente i mostri della Luna (le faccione volanti, per esempio) ma non gli scorpioni.
- Per chi volesse provare a disegnare da solo le mappe, vi ricordiamo che i vari livelli sono sempre quadrati.

MOON TOWER

Prima di arrivare alla Moon Tower bisogna superare la Serpent Tower. Abbiamo pensato di pubblicare le mappe della Moon Tower visto che la prima è più semplice, anche se più grosso. Un solo consiglio per la Serpent Tower: l'unico modo di uscire è lasciarvi cadere attraverso le due botole e che per eliminare alcuni muri, dovete posizionarvi sulle pedane e attendere (WAIT).

Livello 2: Dietro ad un muro finto, ci sono i posti per i due cristalli teletrasportatori che vi porteranno nella parte destra o sinistra della mappa; le porte dietro alle scale vanno aperte con lo spell *Magelock*.

Livello 3: dopo aver lanciato uno spell *Levitate* per superare la botola, finite su una anti-magic zone.

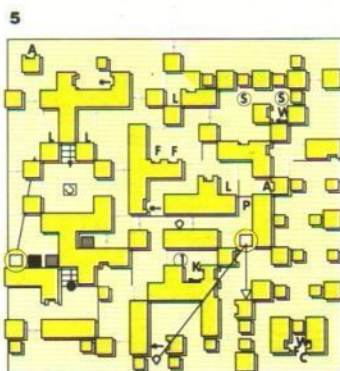
Per chiudere la seconda botola dovrete azionare una pedana nasco-

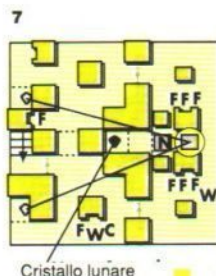
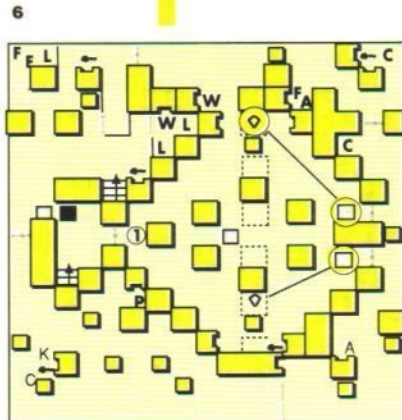
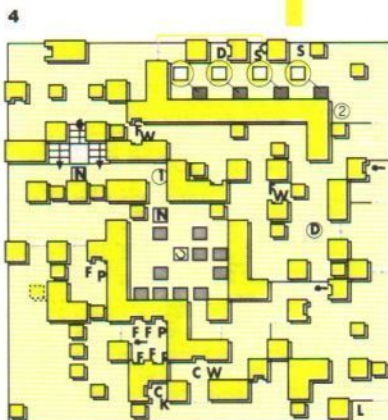
sta dietro alle colonne laterali, che vanno quindi tolte di mezzo.

Qui trovate il primo Ring (anello) che vi servirà in seguito.

Livello 4: appena salite le scale, vi trovate in una zona dove non si possono usare gli incantesimi, per cui preparatevi ad uno scontro con le armi. Inoltre ci sono alcune "spinning squares" (quelle segnate sulla mappa con un mezzo cerchio).

Livello 5: finalmente un livello tranquillo, senza niente di particolare; giacché ci siete, concedetevi un po' di meritato riposo.

Livello 6: tutto il livello si basa su muri falsi che nascondono l'uscita e due pulsanti. A proposito, dietro alle porte di legno c'è un caldo comitato di benvenuto, quindi preparatevi a riceverlo.

Livello 7: ultimo livello della torre. Troverete dietro un muro finto il tanto agognato cristallo lunare; qui inoltre troverete una gran quantità di cibo (basta cercare...).

■ **Roberto Biasutti (Roma)**

5

4

6

7

SESSO!

ORA CHE ABBIAMO ATTIRATO LA TUA ATTENZIONE, DAI UN'OCCHIATA ALLE NOSTRE OFFERTE:

ATARI 520 STFM	L. **599.000**
AMIGA 500	L. **670.000**
AMIGA 2000	L. **1.495.000**
STAR LC 10	L. **350.000**

ESPANSIONE 1Mb PER AMIGA 500 L. **150.000**

DISCHI 3.5" MARCATI	L. **20.000** (10 pz)	L. **90.000** (50 pz)	L. **160.000** (100 pz)
DISCHI 3.5" BULK	L. **15.000** (10 pz)	L. **70.000** (50 pz)	L. **130.000** (100 pz)

PREZZI IVA 19% ESCLUSA

VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Per acquisti per corrispondenza, telefonare alla sede di Desenzano, Tel. **030/9911767** (3 linee r.a.)

DESENZANO (BS), P.za Malvezzi 16, Tel. 030/9911767 - Telefax 030/9144880
VERONA, P.za S. Tomaso 10, Tel. 045/8010782 - Telefax 045/8010783
GRUMELLO (BG), Via Roma 61, Tel. 035/833097 - Telefax 035/833097

SOFT CENTER

http://speccy.altervista.org/

NUOVI MONDI

L'INVIATO DI K ESPLORA ALCUNI DEI MONDI FANTASY SCOPERTI DI RECENTE.

KEEF THE THIEF

Eccezionale! L'ELECTRONIC ARTS ha pubblicato una nuova avventura con elementi di GdR, un sistema operativo a menu e un grande senso dell'umorismo.

Ogni avventuriero degno di questo nome sa come avvalersi al meglio dei comandi di GET e TAKE - ma *Keef the Thief* pone un' enfasi particolare su questi comandi.apparentemente innocui. Invece di permettervi di viaggiare per il mondo prendendo a destra e a manca quello che più vi aggrada mentre il proprietario è voltato dall'altra parte, il gioco vi offre una visione più realistica della vita di un ladro. Fatevi beccare solo una volta a prendere qualcosa che non vi appartiene nella città di Tel Mercon e per voi è il sipario...

Il vostro ruolo è quello del titolo. Siete stati messi permanentemente al bando dalla vostra città natale per reiterato comportamento antisociale. Il vostro nuovo territorio di caccia è l'area delle Tre Città ed in particolare la città di Tel Mercon, dove un tempo il malvagio Re-Dio Telloc esercitava il suo potere. Qui ricchi bottini sono la ricompensa per un abile ladro, ma Keef ha molto da imparare se vuole sopravvivere, per non parlare della possibilità di diventare il nuovo Re-Dio - che è l'obbiettivo finale del gioco. Dal momento che circolano voci secondo le quali l'onnipotente Telloc - esiliato da una rivolta dei suoi sudditi - è ancora vivo da qualche parte, è opinabile che questo sia un obbiettivo facile da raggiungere. Il luogo di inizio dell'avventura è la giungla accanto alla città. Il vostro primo compito è di equipaggiarvi con armi e armature così da avere una possibilità di sopravvivere durante i combattimenti. Sfortunatamente questi oggetti costano parecchio, così non vi resta che rubarli da sotto il naso del fabbro o guardarvi intorno e cercare da qualche altra parte qualcosa di valore che valga la pena di essere sgraffignato. Sulle strade di Tel Mercon si affacciano numerose abitazioni di ricchi cittadini che spesso lasciano oggetti di valore in piena vista e senza alcuna sorveglianza. Ci sono comunque alcuni cittadini meno "onesti" di altri che impiegano una grande varietà di trappole raffinate per proteggere le loro proprietà da tipi come voi. Le pattuglie di guardie armate rappresentano un ulteriore pericolo, così potrebbe venirvi voglia di tentare la sorte nella giungla, dove la "rendita" del lavoro non è altrettanto ricca ma mostri e fuorilegge generalmente portano con sé le loro ricchezze ed anche, di tanto in tanto, qualche utile arma ed armatura.

Lo schermo di gioco è diviso in diverse sezioni. La metà superiore raffigura una visuale statica della vostra locazione oppure una rappresentazione tridimensionale dell'area di combattimento, o anche gli ingredienti per incantesimi che possedete, oltre che a un indicatore di direzione. Durante gli scontri viene mostrata una vista dall'alto dell'area di combattimento, simile ad una mappa in piccola scala, insieme a un indicatore radar che vi informa della direzione verso cui siete orientati. Sotto a questa schermata trovate un pannello lungo e stretto, dove eventuali alberi e mostri sono visualizzati in prospettiva tridimensionale. Sotto alla schermata principale si trova il cuore del sistema di comandi. Una serie di box mostra le parole di comando attualmente disponibili. Cliccare su una di queste ha l'effetto o di inviare il comando al computer o di fare apparire un sotto-menu. Il sistema è facile da comprendere e da usare.

Oltre alle icone, esistono altre opzioni a cui è possibile accedere tramite la barra dei menu. Queste permettono di ridurre la frequenza e la forza dei mostri vaganti - molto utile quando ancora state cercando di ambientarvi. Tramite i menu.sono altresì disponibili diverse schermate che mostrano le vostre attuali condizioni. Le vostre abilità nel rubare e nel disattivare trappole sono indicate da un punteggio percentuale o da un grafico a barre, ed allo stesso modo vengono indicate le principali caratteristiche del vostro personaggio, come la forza, i punti ferita ed i punti magia. Potete perfino controllare il vostro livello di appetito, stanchezza e ubriachezza: tutti questi dati sono facili da leggere ed istantaneamente accessibili in ogni momento. Ogni mondo fantasy che si rispetti vanta un solido background magico, e questo non fa eccezione. Gli incantesimi sono creati mescolando i giusti ingredienti ed includono gemme come Bandus Aidus (incantesimo di cura) e Flickus Bickus (luce magica). Per mescolare i giusti ingredienti dovete possedere un libro di incantesimi (ce ne sono molti in giro) e quindi decifrare i criptici indizi per scoprire quali reagenti occorrono. Mentre i reagenti più comuni sono disponibili nel negozio dell'erborista, componenti di natura più esotica possono richiedere lunghe e pericolose imprese prima di essere trovati. Il combattimento è in tempo reale e richiede senso tattico e buoni riflessi. È possibile combattere sia con armi da lancio che con armi da mischia e gettare anche qualche incantesimo tra quelli che avete già preparato. Ma attenzione: ogni combattimento termina solo con la morte (di solito la vostra) e dato che imboscate e sorprese varie sono all'ordine del giorno è prudente salvare spesso il gioco. *Keef the Thief* è un GdR della miglior razza, che dovrebbe offrire ore ed ore di esplorazione e scoperte. L'intero gioco è caratterizzato da una vena umoristica, che si manifesta spesso con insulti e battute, e questo aiuta a mantenere un'atmosfera di vero divertimento. Lo stile è una riuscita combinazione di avventura tradizionale e crescita del personaggio con tutta la flessibilità necessaria per esplorare e provare ogni volta nuove idee.

PAESAGGIO 80
Grafica nitida e colorata, notevolmente rovinata da tecniche di animazione inconsistenti. Le segrete sono raffigurate in modo molto schematico, non all'altezza, graficamente, delle altre locazioni.

INCONTRI 75
Molti personaggi non ostili contro cui sfoderare astuzia ed abilità, nonostante la conversazione sia limitata ad una scelta tra risposte già definite.

IMPEGNO 85
Sebbene non difficile da giocare, il semplice numero delle opzioni che vanno considerate solamente per restare vivi garantisce ore di divertimento.

SISTEMA 80
Molto facile da controllare.

K-VERDETTO
850

Keef The Thief offre un approccio nuovo ed originale al genere. Probabilmente piacerà sia agli amanti del GdR che ai patiti delle avventure testuali; garantisce lunghe ore di sfida sia a giocatori esperti che ai novellini e, soprattutto, fa ridere!

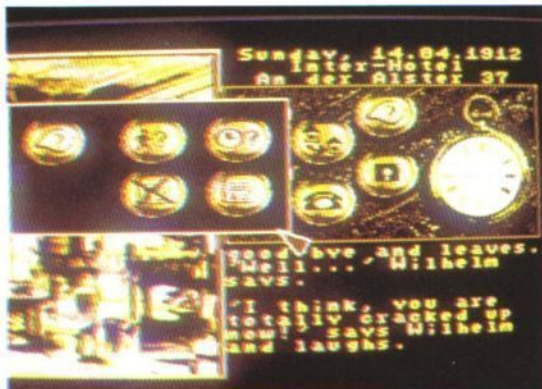
http://speccy.altervista.org/

MYSTERY OF THE MUMMY

Un rapido sguardo ad un nuovo adventure grafico di investigazione della RAINBOW ARTS. Seguendo le orme (è il caso di dirlo) di alcuni recenti giochi di provenienza francese (*Mortville Manor*, per esempio), dovete esplorare Amburgo alla ricerca di una mummia scomparsa...

L'anno è il 1912 ed il luogo è Amburgo in questo nuovo adventure della Rainbow Arts. Programmato dalla Time Warp, siete un avvocato che, insieme al suo autista/amico Wilhelm, viene contattato dal cittadino Rudolf Rabensberg.

Pare che una mummia appartenente al padre di Rabensberg sia scomparsa, sottratta durante una mostra diversi anni prima e mai ritrovata. Ora a suo figlio sono giunte notizie riguardo a una mummia africana che sta per essere messa all'asta. Il vostro compito è di scoprire se le due mummie sono in realtà una sola. Siete attesi a Monaco per giovedì e oggi è domenica, quindi il tempo a vostra disposizione è limitato.

Lo schermo è diviso in più sezioni che mostrano un orologio indicante l'ora, una breve descrizione testuale del luogo in cui vi trovate e delle conversazioni condotte con altre persone, un set di icone per controllare il gioco, un' immagine del luogo e quattro barre che mostrano il vostro livello di denaro, sete, fame e stanchezza. L'input dei comandi avviene tramite una combinazione di mouse/icona e tastiera (per inserire indirizzi, nomi, ecc...). Il gioco consiste inizialmente nell'esplorazione della città, effettuata visitando numerosi indirizzi e chiedendo alla gente che incontrate notizie su altre persone. Con oltre cento personaggi in circolazione, gli avvenimenti mettono a dura prova la vostra capacità di pensare contemporaneamente a dieci cose differenti nello stesso momento. Il gioco comprende anche alcune sequenze di azione che variano dal recuperare alcuni indizi dal fondo di un lago al trafficare in un laboratorio di medicina legale con alcuni prodotti chimici comprati dal farmacista locale. Per aiutarvi nel vostro compito, il gioco fornisce una mappa di Amburgo con indicate 186 locazioni ed una guida telefonica con telefono e indirizzo degli abitanti, dei teatri, degli ospedali, ecc... Dalla vostra stanza d'albergo potete contattare molte persone per telefono, mentre altre possono essere visitate a piedi o in macchina.

Dal momento che non ho fatto grandi progressi nel gioco sono restio a dare un giudizio completo. Più particolari nel prossimo numero.

DRAGONS OF FLAME

La US GOLD continua la saga di *Heroes of the Lance*, ma attenua l'elemento di "taglia e affetta".

Ricordate *Heroes of the Lance*? Siete riusciti a recuperare i dischi di Mishakal dal drago nero Khisanth? Se sì, gradirete molto questo seguito che vi riporta nel mondo di Dragonlance.

Le forze dei draconiani (e non 'draconici', come nella versione italiana dei romanzi) sono dilagate su Krynn peggio di Baggio in area avversaria e solo gli elfi di Qualinesti ancora resistono. Nonostante gli elfi siano destinati a cedere, la Compagnia della Lancia ha ancora una possibilità di liberare gli schiavi dalla fortezza di Pax Tharkas e recuperare la mitica spada Wyrmslayer, da lungo tempo perduta. Per fare questo occorre però essere più furbi e coraggiosi delle innumerevoli truppe draconiane.

Il gioco inizia all'aperto, con una vista dall'alto del gruppo che si muove in aperta campagna. Comunque le forze draconiane sono ovunque e la battaglia vera e propria inizia fin dai primi momenti del gioco.

Quando lo scontro è imminente, la vista dall'alto viene abbandonata a favore della familiare vista laterale di *Heroes of the Lance*. Per combattere bisogna colpire il nemico in basso, in alto o a media altezza, oppure gettare armi da lancio da distanza di sicurezza. Se siete come me, scoprirete che combattere è soprattutto questione di scuotere il joystick alla *Decathlon*" sperando di restare vivi! Dopo il combattimento basta premere un tasto per tornare alla vista dall'alto.

I ritratti dei vostri personaggi sono nella parte inferiore dello schermo principale insieme a un indicatore di direzione che si trova sulla sinistra. Per accedere ai comandi occorre premere la barra spaziatrice. Dal menu principale potete selezionare diverse azioni, come "gettare" incantesimi, cambiare l'ordine di marcia, manipolare oggetti, salvare o caricare, ecc... È anche disponibile un comando che mostra l'area in cui state viaggiando, utile nel caso che vi siate persi.

Pax Tharkas è composta da diversi livelli contenenti una varietà di trappole e passaggi segreti, e visivamente è molto simile ad *Heroes*, con il vostro personaggio mostrato lateralmente ed il consueto fondale di muri, porte, passaggi, ecc... Questa schermata rappresenta comunque un miglioramento: gli oggetti utili e i personaggi si stagliano nettamente e ciò rende il gioco un po' più facile da usare del suo predecessore.

Mentre *Heroes of the Lance* peccava di un eccesso di taglia e affetta e aveva pochi elementi strategici per i miei gusti, *Dragons of Flame* sembra essere più equilibrato, e si adatta così ai gusti di un maggior numero di avventurieri. Nonostante sia sostanzialmente un arcade, il gioco contiene abbastanza problemi ed indovinelli da soddisfare la maggior parte degli appassionati del genere fantasy.

I colori di *Dragons of Flame* sono meno confusi di quelli di *Heroes of the Lance*, così l'occhio fa meno fatica.

http://speccy.altervista.org/

LEISURE SUIT LARRY III

Attenti - è tornato! Il "pappagallo" della SIERRA-ON-LINE con un'insaziabile fame di relazioni amorose è ancora una volta a caccia di una compagna. Questa volta il suo obiettivo è Passionate Patti, che ha dei Pettorali Potenti. Sano divertimento? C'è da chiederselo...

Il primo *Leisure Suit Larry* è stato una pietra miliare nella storia dei giochi per computer: fu uno dei primi titoli ad ottenere dati di vendita significativi nel mercato dei PC compatibili, ed è in parte sua la responsabilità dell'attacco ai possessori di PC iniziato dalle software house inglesi.

La formula di tutti i giochi è molto semplice. Il grasso e pelato programmatore Al Lowe ha creato il suo alter ego sullo schermo, Larry Laffer, per dare sfogo alle sue fantasie virili di una relazione stabile con una bella fanciulla. Nonostante Larry sia un tipo morigerato (di quelli che si sposerebbero con la fidanzatina che hanno conosciuto alle elementari), l'unico modo che ha di incontrare l'amore eterno è di provarci con ogni ragazza che incontra, e fino ad ora la trama dei giochi gli ha permesso di incontrarne parecchie.

Dopo il suo iniziale successo in *LSL1*, Larry viene scaricato dalla sua conquista nella prima scena di *LSL2*. In questo secondo gioco l'Unico Vero Amore viene trovato in un'isola del Pacifico, ma evidentemente vivere con Larry non deve essere un letto di rose visto che il nostro anti-eroe è costretto ad abbandonare i suoi bermuda a fiori per la sua famosa tenuta "da battaglia" di gusto orripilante e a intraprendere una nuova ricerca dell'Unico Vero Amore sulla paradisiaca isola di Nontoonyt.

Salvo un paio di riserve, è confortante potere annunciare che *LSL3* è decisamente molto più divertente del gioco precedente, del quale molti ritenevano che non mantenesse le promesse di *LSL1*. In questo nuovo titolo l'umorismo è più sottile, le locazioni più interessanti, l'animazione più levigata e la trama più coinvolgente. Per tutto il gioco è possibile vedere eccellenti scenette animate come quella in cui piccoli fogli di carta passano per una fotocopiatrice, Larry viene picchiato dal proprio capo o brama per Passionate Patti nel piano bar del Casino e osservare numerose donne con un numero variabile di vestiti addosso.

I nostri primi dubbi riguardano quest'ultimo punto. I titoli precedenti della serie avevano scherzato in modo innocuo sulle tipiche fantasie maschili, ma *Leisure Suit Larry III* va un passo oltre e introduce schermate grafiche che hanno l'ovvio scopo di sedurre il giocatore (almeno per quanto è possibile sedurre tramite dei pixel). Questo può essere una gioia per l'occhio ma è anche indubbiamente uno sfruttamento dell'immagine femminile che nei giochi precedenti non era presente. Se questo genere di cose vi disturba (e non sto esagerando - il gioco ha un chiaro sottofondo pornografico) giocare a *LSL3* potrebbe risultare un'esperienza parzialmente sgradevole.

Potete realizzare fino a 4000 punti. Ne guadagnate 2 guardandovi allo specchio; dovete apparire al meglio per fare colpo su Patti...

Un'altro punto debole del gioco è nel modo con cui gli eventi sono inseriti nella trama. Per ovvie ragioni certe cose devono accadere in sequenza, ma allo stesso tempo è indubbiamente un vantaggio lasciare al giocatore la possibilità di girare per le varie locazioni il più liberamente possibile. Ciò significa che spesso non vi viene permesso di intraprendere una determinata azione IN QUEL MOMENTO, ma che forse potrete intraprenderla DOPO. Questo era un tipico problema dei primi adventure testuali e oggi i progettisti di giochi hanno a loro disposizione numerosi trucchi per aggirarlo - in questo caso la Sierra non c'è riuscita.

L'unica altra critica può essere applicata alla quasi totalità dei giochi Sierra: avete bisogno di un PC veloce con scheda EGA o VGA se volete apprezzarli fino in fondo. Sulle macchine standard molte delle sequenze animate sono insopportabilmente lente. Questo gioco non è tanto male quanto alcuni dei titoli precedenti (*King Quest IV* in particolare) ma la velocità rappresenta talvolta un problema. È anche discutibile se è opportuno dover digitare linee di testo in questo genere di giochi: la velocità di interazione potrebbe essere migliorata con un sistema di comandi che si avvale di menu già pronti.

Nonostante questi difetti, *LSL3* è molto divertente, probabilmente il migliore della serie (fino ad ora). Speriamo di non dover aspettare troppo a lungo per il prossimo...

PAESAGGIO 85
Attraenti scene animate con sfondi numerosi e colorati mentre Larry schizza o - se non avete un PC 386 - si trascina per lo schermo.

INCONTRI 70
Moltissimi, inclusi alcuni che possono essere considerati di dubbio gusto. Sarebbe meglio se la Sierra curasse di più la conversazione.

IMPEGNO 80
Facile da iniziare, ma dovrete passare molto tempo a girare sempre per gli stessi luoghi. La maggior parte dei problemi si risolvono solo esaminando ogni cosa che vi viene a tiro.

SISTEMA 80
Avventura animata con occasionali cadute di velocità. Si raccomanda un sistema PC di una certa potenza.

K-VERDETTO
890

Leisure Suit Larry è diventato quasi un personaggio leggendario nel mondo dei giochi per PC. Quest'ultimo titolo conferma il suo status di... mm... missionario. È un peccato, comunque, che la serie sembri tendere sempre più verso il nudo femminile.

Questa ragazza sembra essere più interessata all'abbronzatura e ai souvenir che a voi. Capita...

http://speccy.altervista.org/

THE THIRD COURIER

Non è un interno in stile Dungeon. È un hotel.

Mentre crolla la Cortina di Ferro, la ACCOLADE vi riporta ai tempi della Guerra Fredda. Alcuni piani della NATO sono scomparsi e tocca a voi creare un personaggio in stile RPG e lanciarvi alla loro ricerca.

Berlino sembra essere un luogo molto eccitante di questi tempi. Una rapida visita armati di martello per staccare una scheggia ricordo dal Muro, una birra gratis da un oste entusiasta, un mazzo di fiori offertovi da una graziosa ragazza incontrata per strada... il luogo ideale in cui passare qualche giorno di vacanza, soprattutto se amate essere là dove si fa la storia.

Una Berlino molto differente è anche il luogo dove si svolge l'ultima avventura targata Accolade. Dà una strana sensazione camminare su e giù per il Ku'damm nel gioco mentre alla TV orde di tedeschi stanchi ed emozionati dilagano lungo la stessa strada. Con una così forte concorrenza causata dai recenti avvenimenti, riuscirà il gioco a reggersi da solo sulle gambe?

TTC è ambientato nella vecchia Berlino, e il Muro è solidamente al suo posto. Il programma vi dà la possibilità di creare numerose schede di agenti, ognuna delle quali è, di fatto, un diverso personaggio che può essere "attivato" in ogni momento. Il vostro obiettivo è di recuperare dei piani fondamentali per la difesa NATO prima che questi siano venduti ai russi. I piani sono stati apparentemente trafugati da un agente traditore.

Ogni volta che giocate potete scegliere e attivarlo (o attivarla) uno dei vostri agenti. Le caratteristiche principali includono gli attributi standard degli RPG, ma questi influenzano il gioco in modo più sottile. I più importanti sono la vostra abilità di impugnare una pistola e la vostra salute. Da queste due caratteristiche dipenderà quanto riuscirete a sopravvivere. La cosa non è facile, dal momento che sarete costantemente aggrediti da ubriachi, assassini, brutti ceffi e compagnia bella.

All'inizio del gioco vi trovate nel vostro appartamento. Lo schermo mostra la vostra attuale locazione: ci sono tre modi differenti di mostrare la posizione del vostro personaggio invece dell'unico impiegato dalla serie *Bard's Tale*. L'interno dei negozi e degli appartamenti è mostrato con l'immagine singola di una stanza. Gli esterni scorrono verso di voi in vista tridimensionale e c'è anche l'equivalente dei "dungeon", interni a pianta complessa mostrati secondo un simile stile.

Gli incontri mostrano l'assassino o il collega apparire come una figura graficamente molto dettagliata che si sovrappone alla locazione attuale. Sullo schermo appare una descrizione dell'incontro, e se le cose si mettono male è bene tenere d'occhio lo status del vostro personaggio sulla destra dello schermo. Non ci vogliono molti colpi del fucile NATO in dotazione ai poliziotti per fare scendere la vostra salute a zero.

Tutti i comandi sono dati via menu, ma la loro struttura può rendere necessarie alcune noiose selezioni multiple per riuscire ad utilizzare opzioni spesso necessarie. Per esempio, se incontrate un poliziotto che vuole ispezionare i vostri documenti dovrete dare i comandi ACTION, USE, US PASSPORT ogni volta che questo accade. Un menu aggiuntivo dedicato alla gestione degli incontri avrebbe considerevolmente semplificato il gioco.

Un poliziotto vi blocca sulla strada vicino al vostro appartamento. Tutti gli incontri hanno questa struttura: un'immagine grafica e interazione limitata. Se uccidete qualcuno di solito potete prendere la sua arma.

Questo problema può a prima vista apparire secondario, ma la sua incidenza sul divertimento viene amplificata da quello che è il difetto principale del gioco: troppi incontri inutili e noiosi. Mentre esplorate la città siete costantemente bloccati da poliziotti che vogliono vedere i vostri documenti: alla lunga la faccenda diventa così noiosa da rappresentare un incentivo a non andarsene in giro. Molti altri incontri sono altrettanto privi di sapore e dopo essere stati mandati a quel paese dall'ennesimo barista nell'ennesimo bar (tutti rigorosamente identici) viene voglia di uscire e fare un giro in negozio per comprare qualcos'altro da giocare.

La vostra ricerca dei piani NATO richiede un gioco altrettanto ripetitivo, costringendovi a interrogare tutte le persone che incontrate (quasi sempre con risultati insignificanti) e a esplorare tutte le possibili locazioni, la maggior parte delle quali di aspetto identico. Quando tornate nel vostro appartamento il computer spesso vi regala importanti indizi sotto forma di messaggi dei vostri superiori. Dopo avere risolto il primo enigma (e la cosa mi ha dato più una sensazione di sollievo che di gioia) sono tornato al mio appartamento, solo per trovare la soluzione servita su un vassoio d'argento sotto forma di un messaggio del mio capo.

Mentre vi muovete lungo le strade, diverse categorie di locali vengono indicate da icone che appaiono in basso sullo schermo: un bar alla vostra sinistra, per esempio, o un hotel alla vostra destra. Sfortunatamente tutti i bar sembrano uguali visti da fuori (così come tutte le altre categorie di edifici), così che sarete costretti a visitarli tutti durante la vostra ricerca. Questo diventa spesso frustrante perché le ricompense non sono in numero sufficiente a compensare le delusioni.

Le cose si mettono veramente in moto quando siete arrivati parecchio dentro al caso, ma giungere così lontano dovrete vincere a più riprese l'impulso di resettare la macchina e cambiare gioco.

The Third Courier è una delusione. Un'interfaccia utente inadeguata nasconde una meccanica di gioco molto semplice che difetta in varietà e originalità e, come risultato, non riesce a far alzare il tasso di adrenalina. L'idea era buona, peccato per la realizzazione.

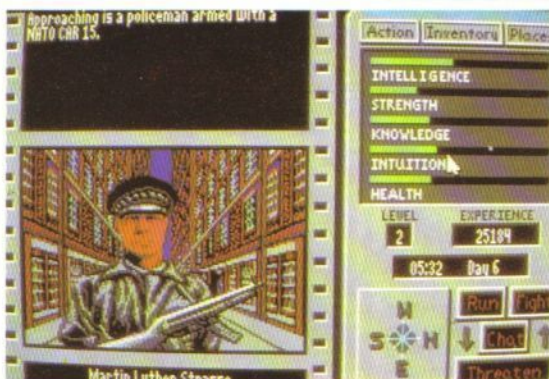
PAESAGGIO 60
Grafica attraente rovinata dalla mancanza di varietà. Animazione molto scarsa.

INCONTRI 65
Incontrate persone ad ogni passo, ma poche di loro hanno qualcosa di interessante da dire e per la maggior parte appaiono tutte uguali.

IMPEGNO 78
Occorrerà diverso tempo per risolverlo, ma non solo a causa degli enigmi: la giocabilità è lenta e in gran parte del gioco la necessità di provare e riprovare sostituisce l'uso di logica ed ingegno.

SISTEMA 68
Apparentemente semplice, con comandi facili e immediati. Sfortunatamente questo nasconde una struttura di gioco UN POCHETTINO troppo semplice...

K-VERDETTO 675

Non è un gioco di quelli che fanno salire il tasso di adrenalina a livelli da ottovolante. La drammaticità dell'ambientazione non trova riscontro in una giocabilità altrettanto drammatica.

KYRIEL KORNER

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SULLE MAPPE MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE

Questo mese Kyriel spiega come disegnare una mappa e vivere felici e contenti. Consigliamo ai giocatori di ruolo di prendere nota: troveranno indicazioni utili anche per loro.

PARTE 1ª

Sempre deciso ad insegnarvi a togliervi d'impaccio e a destreggiarvi in ogni situazione, questo mese parleremo di come si possano produrre mappe coerenti ed ordinate.

Ogni avventuriero che si rispetti dovrebbe disegnare una mappa ogni volta che affronta un'avventura (o un gioco di ruolo, n.d.r.), sia per muoversi velocemente da un luogo all'altro, sia per avere un'idea del luogo che sta esplorando. Infatti se si disegnano le locazioni di un adventure, conoscendo i vari collegamenti tra le stanze, si ha un guadagno di mosse (e conseguentemente di tempo) che può rivelarsi utilissimo in certe situazioni.

Supponiamo che dobbiate uscire nel minor tempo possibile da una casa: se avete disegnato una mappa basterà uno sguardo per capire qual è la via più breve da percorrere mentre se non siete stati previdenti continuerete a passare da una stanza all'altra sperando di imbattervi casualmente nell'uscita (ed invece perderete solo tempo, il che vi farà esplodere assieme alla solita bomba che il solito agente del KGB aveva inavvertitamente lasciato nel solito armadio...).

Ma oltre a dover essere disegnate le mappe vanno anche conservate. Supponete che un amico vi chieda un aiuto o che vogliate aiutare un altro avventuriero (vero che tutti voi morite dalla voglia di farlo ?) oppure ancora che dopo mesi abbiate finalmente trovato in NO PROBLEM l'aiuto che vi serviva per proseguire nel gioco. Se non avete sottomano una mappa non potreste mai indicare loro la via per uscire dal labirinto o dove si trova la *Magic Room* né potreste arrivare velocemente al punto dell'adventure (che intanto era rimasto sepolto in un armadietto buio coperto da tre dita di polvere...) in cui eravate bloccati.

Chiarita l'importanza di avere una mappa rassegnatevi dunque ad una vita da cartografi e prendete carta e matita. Il foglio dovrà essere preferibilmente quadrettato, abbastanza grande (non fate mai le mappe in formato francobollo !) altrimenti non ci sarà spazio per segnare importanti informazioni (oggetti presenti, note, eccetera). La matita è d'obbligo per garantirvi contro certe mappe partorite dalla mente contorta di certi programmatori.

Fig.2

Cominciate sempre a disegnare la mappa dal centro del foglio (la sposterete nel punto opportuno quando la ricopierete o avrete visto un buon numero di locazioni). Non arrischiatevi a cominciarla in un angolo: secondo una delle classiche leggi dell'avventura, dovunque inizierete a disporre la prima locazione sarà sempre la parte sbagliata !

È probabile che dobbiate usare più di un foglio per mappare un intero adventure: in linea di massima sappiate che in media un adventure contiene 70-80 locazioni ma se giocate un adventure della Level 9 ne troverete fino a 200 !!!

Disegnate sul foglio i punti cardinali in modo da orientare la vostra mappa. Disponete le uscite e i quadrati simboleggianti le locazioni secondo l'orientamento fissato.

I quadrati che rappresentano i luoghi dell'adventure dovranno essere adeguatamente dimensionati per poter contenere:

a) una brevissima descrizione della locazione (una o due parole);
b) eventuali oggetti presenti;
c) personaggi incontrati.

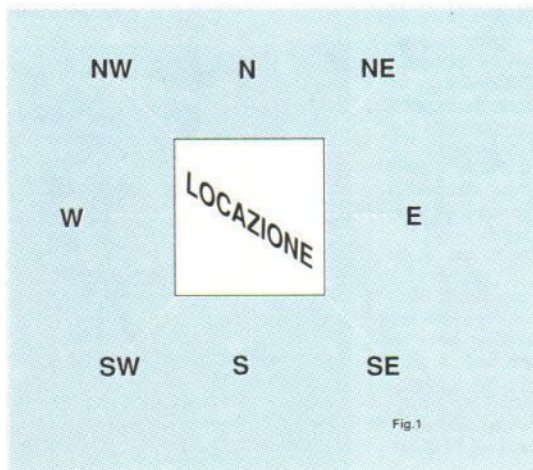
Naturalmente potrete evitare di annotare tutte queste (peraltro utili) informazioni nel quadratino della locazione. Se preferite numerate il quadratino e su un foglio a parte segnatevi le note aggiuntive. Se non lo ritenete opportuno evitate di segnare gli oggetti presenti nella locazione.

Usate delle frecce per congiungere le varie stanze e disponetele secondo i canoni classici. Potrete avere stanze che contengono fino a 8 uscite (N, S, E, W, NE, NW, SE, SW, UP, DOWN). Le prime otto possono essere indicate nel classico modo indicato in figura 1. Per quanto riguarda le ultime due (UP e DOWN) potrete segnarle con una freccia spezzata o disegnare i rispettivi quadrati su un foglio a parte in modo da produrre una mappa tridimensionale (molto utile quando si stanno esplorando i livelli di una piramide o di un labirinto): in questo modo potreste rendervi conto della disposizione delle varie stanze sui diversi livelli semplicemente sovrapponendo i fogli. Se le locazioni poste su piani diversi sono molto scarse conviene segnarle sullo stesso foglio ponendole tutte sullo stesso piano avendo magari l'accortezza di segnare l'uscita verso il basso o verso l'alto (per esperienza personale posso dirvi che ci sono più uscite che si inoltrano verso il basso che viceversa...) con la scritta UP o DOWN (o se preferite SU o GIU') sulla freccia o in altri modi come indicato dalle figure 2 e 3. È tutto per questa prima parte, il resto il mese prossimo.

KYRIEL

Fig.3

Fig.1

http://speccy.altervista.org/

BATTLETECH MECHWARRIOR

FASA

Sebbene nelle nostre recensioni abbiamo sempre cercato di essere obiettivi, oggi dobbiamo parlare di un fenomeno che, con tutta la mia buona volontà, ritengo sia andato ben oltre il valore del gioco che lo ha originato.

Quando nel 1985 la ditta statunitense Fasa pubblicò la prima edizione di un wargame futuristico chiamato *Battletech*, ben pochi riuscirono a prevedere l'enorme successo che questa linea di prodotti avrebbe avuto tra il pubblico dei giocatori. Oggi, a cinque anni di distanza, il numero di espansioni legate alla simulazione tattica ed al GdR ha raggiunto livelli ragguardevoli, ed a ciò si è aggiunto un successo ugualmente straordinario nel mercato degli arcade. Non stiamo parlando dell'adventure della Infocom, "*The Crescent Hawk Inception*, che riesce ben poco a rendere l'atmosfera del gioco, ma delle grandi macchine da sala-giochi che permettono a più giocatori di guidare i loro *'Mech* in un campo di battaglia computerizzato, veri e propri simulatori di combattimento (vedi anche pag. 26). Ad ORIGIN, la principale convention americana del settore role playing/wargaming, una partita a *"Battletech - the Arcade"* costava otto dollari, durava circa mezz'ora e radunava folle bibliche di spettatori, tanto che per tutto il periodo di durata della dimostrazione gli altri stand della fiera erano pressoché deserti.

Battletech è un wargame ambientato in un futuro molto remoto che ricostruisce ipotetici scontri tra grandi unità da combattimento: i *'Mech*, mezzi corazzati di varia potenza e dall'aspetto vagamente antropomorfo. In una galassia sconvolta da secoli di guerre civili, cinque famiglie controllano altrettanti settori di spazio incentrati attorno alla vecchia stella Sol. Legate da instabili alleanze, queste famiglie cercano di estendere il loro dominio ed uscire vittoriose dalla guerra per la successione al trono della frantumata Lega Stellare. Punta di diamante delle loro armate sono appunto i 'Mech, retaggio di un luminoso passato tecnologico. La tecnologia che permette di costruire i 'Mech è andata perduta, e perfino il riparare i danni subiti in combattimento è problematico. I piloti dei 'Mech, i cosiddetti *MechWarrior*, sono quasi circondati da un alone di misticismo, hanno strani codici d'onore e di guerra e considerano un disonore irreparabile vedere il loro 'Mech distrutto. Non per niente, i 'Mech si tramandano all'interno delle famiglie, da padre in figlio, come delle reliquie.

Sul campo di battaglia ruotano attorno ai 'Mech altri mezzi meno nobili: carri pesanti, astronavi da trasporto, caccia spaziali, mezzi d'assalto vari e umili soldati, talvolta armati con armi pesanti anti-'Mech. L'incredibile completezza delle regole di gioco ha generato una lunga serie di espansioni in cui tutti questi elementi sono trattati dettagliatamente.

Se l'idea che sta alla base è molto bella ed il background affascinante e ben sviluppato, il gioco-base a mio giudizio non è niente di eccezionale, rimanendo lento e macchinoso. I giocatori (due o due squadre) scelgono i loro 'Mech dalla lista di quelli disponibili e compilano l'apposita scheda con le caratteristiche del "robottone" scelto. Queste sono la corazzatura delle varie parti del mezzo (gambe, braccia, torso...), la velocità, le abilità particolari del 'Mech, la capacità di liberarsi dal calore (ogni azione del 'Mech genera calore; mano a mano che la temperatura sale il mezzo va incontro ad inconvenienti di pericolosità sempre crescente) e le armi montate. Queste ultime possono essere laser di varia potenza, mitragliatrici, missili o armi particolari. Compilare la scheda è noioso e richiede diverso tempo, quindi conviene prepararle in anticipo o, meglio ancora, avere diverse schede già pronte da fotocopiare. Il gioco si sviluppa alternando il movimento dei mezzi che partecipano al combattimento e facendolo quindi seguire da una fase di fuoco. Ogni attacco richiede un lancio di dado per vedere se il colpo è andato a segno, uno per definire la parte colpita ed un terzo per stabilire i danni inflitti, seguiti dalla registrazione degli stessi. Fatto questo, si passa ad un'altra arma e si ripete il procedimento. Fine.

Esistono regole aggiuntive ed opzionali che vivacizzano un po' il gioco, ma non molto. Il difetto principale è la sua macchinosità. Esistono giochi molto complessi che hanno però meccaniche molto fluide e la partita, per quanto lunga, scorre via a buon ritmo nella mente dei giocatori. In *Battletech*, al contrario, non si possono evitare un gran numero di lanci di dado ad ogni passo e sebbene le regole si imparino subito, spesso ricordare casi e sottocasi rallenta ulteriormente il gioco. Anche la parte strategica non è eccezionale, dato che vedere pedine correre di qua e di là sulla mappa sparandosi addosso appena possibile è uno spettacolo che non gratifica certo l'appassionato di tattica militare.

Come ciliegina sulla torta di panna, il manuale di gioco è lacunoso e la grafica delle pedine e della mappa risulta appena accettabile. Insomma, nonostante sul numero di dicembre abbia scritto che il gioco era migliore dell'adventure della Infocom, ho dovuto ricredermi. *Battletech* non mi è piaciuto. Mi rendo conto di schierarmi contro migliaia di giocatori entusiasti, e forse è solo una questione di gusti. Vi consiglio comunque di provarlo prima di lanciarvi nell'acquisto di quindici espansioni in una volta.

MechWarrior, il GdR associato al war game, è carino ed ha il suo punto di forza nella splendida ambientazione. Il sistema di gioco è molto semplice e si avvale dei consueti punti-caratteristica e delle abilità. Ogni personaggio ha a disposizione un certo ammontare di "Punti Personaggio" con i quali "acquistare" le proprie caratteristiche. Con questo metodo tutti i personaggi sono equilibrati ed ogni giocatore può caratterizzare il suo come meglio preferisce.

Esistono un certo numero di "classi" tra cui scegliere: MechWarrior, Tecnici, Esploratori, Medici, ecc. Un classico sistema di punti-esperienza consente di aumentare le proprie abilità col procedere del gioco. Nel manuale sono fornite inoltre tutte le indicazioni per il combattimento tra esseri umani ed informazioni e consigli su come creare un'unità di combattimento 'Mech, oltre che una lista dettagliata di armi, armature e notizie approfondite di background. Il sistema è poco più di un'intelaiatura che permette di dare un senso ai combattimenti di *Battletech* inserendoli in una campagna organizzata. Va notato che le notizie di background ed i moduli che illustrano la storia e le caratteristiche delle famiglie in lotta (pubblicati a parte) sono molto belli, tanto da essere una lettura consigliata ad ogni appassionato di fantascienza, anche quelli che non sono interessati ai giochi in generale.

Vincenzo Beretta

BATTLETECH

COMPLESSIVO **70%**
Una bella idea rovinata da un sistema di gioco macchinoso.

MECHWARRIOR

AMBIENTAZIONE **86%**
Un'ottima ambientazione fantascientifica.

SISTEMA DI GIOCO **73%**
Essenziale, ma poteva essere arricchito.

ESPANSIONI **83%**
Abbastanza numerose e di buona qualità. È però evidente come *MechWarrior* preferisca appoggiarsi a *Battletech* piuttosto che reggersi sulle sue gambe.

COMPLESSIVO **77%**

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FANTAVISION

La DOMARK/BRODERBOUND si anima.

Scopo di *Fantavision* è di rimuovere i problemi dell'animazione facendo per voi la maggior parte del lavoro più duro. Basta semplicemente disegnare una figura in un fotogramma, poi ridisegnarla in una posizione diversa e il programma si farà carico di tutti i passi intermedi necessari a generare una sequenza animata.

Il programma gira su qualsiasi Amiga, sebbene quanta più memoria si abbia a disposizione, tanto più è possibile realizzare progetti sofisticati. Inoltre sono disponibili tutte le modalità grafiche, compresa la HAM. Poiché il programma è specificamente dedicato alla creazione di personaggi ed oggetti di primo piano all'interno di sequenze animate, gli sfondi devono essere disegnati (o digitalizzati) mediante un appropriato pacchetto grafico e poi importati. A questo proposito *Fantavision* accetta qualsiasi file in formato .IFF o ILBM.

OGGETTI A PUNTI

I caratteri che vengono realizzati ed animati sono composti da una serie di punti connessi da linee. Quanti più punti formano un oggetto, tanto più complesso e definito questo appare sullo schermo. Perfino i cerchi non sono che un gruppo di punti interconnessi, per default 18, e la cosa si riesce a notare unicamente nel caso di cerchi molto grandi che coprono la maggior parte dello schermo. Il numero massimo di punti che per default un oggetto può avere è 64, sebbene entrambi i parametri visti siano unicamente limitati dalla memoria disponibile e da una perdita di velocità. Avere memoria sufficiente per produrre un oggetto di 400 punti sarebbe bello, ma è improbabile che si possa muovere velocemente quando *Fantavision* cercherà di animarlo.

GLI STRUMENTI DI LAVORO

Ci sono una serie di "attrezzi" che facilitano la creazione degli oggetti, tra cui una matita, una squadra, un cerchio, un taglierino, un inseritore di punti ed un generatore di bitmap. Per rifinire un oggetto e riempirlo con il colore e la maschera selezionati (ve ne sono 37), è necessario disegnare l'ultimo punto nella stessa locazione del primo. L'operazione non è particolarmente agevole, cosicché vi troverete ad usare frequentemente il bottone destro del mouse, che cancella l'ultimo punto disegnato. L'icona del generatore di bitmap permette di selezionare sezioni rettangolari di immagini e memorizzarle quali oggetti. Tuttavia, un oggetto creato in questo modo non può essere ruotato o manipolato, ma può solamente muoversi cambiando locazione.

Gli attrezzi più potenti sono costituiti dalla rotazione, lo zoom e la rotazione in 3-D. Quest'ultima può venire usata per ruotare un oggetto lungo il proprio asse orizzontale, dando così la sensazione di capovolgere l'oggetto, o lungo l'asse verticale, per simulare un allontanamento del personaggio rispetto all'osservatore.

Sfortunatamente sfruttando queste opzioni sorge un piccolo problema dato che ogni oggetto così ruotato rimpicciolisce: un'anomalia causata dal tentativo di ruotare una forma bidimensionale nello spazio 3-D. Se un oggetto venisse ruotato nel passaggio da un fotogramma ad un altro, in modo da farlo apparire di taglio, l'oggetto nel secondo fotogramma non potrebbe essere riportato indietro sfruttando la stessa opzione. Per ovviare a questo inconveniente è necessario ricopiare l'oggetto originale in un terzo fotogramma e manipolarlo.

L'insieme degli strumenti a disposizione permette di inclinare gli oggetti sia orizzontalmente che verticalmente, stirarli o schiacciarli, ruotarli di fronte o sottosopra.

OGGETTI IN MOVIMENTO

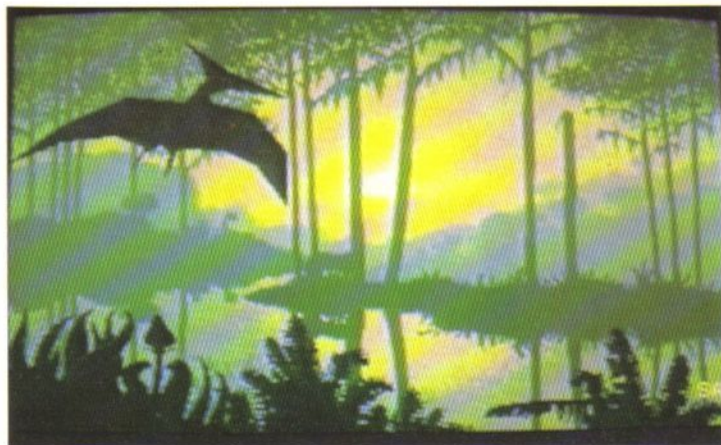
Dopo aver creato tutti gli oggetti necessari nel primo fotogramma di una sequenza di *Fantavision*, il passo seguente è quello di muoverli e manipolarli nel successivo. Piuttosto che dover copiare tutti i singoli oggetti, il programma permette di duplicare interi fotogrammi. Tutto quello che rimane da fare a questo punto è aggiungere o togliere punti agli oggetti e muoverli nelle nuove posizioni. Possono essere introdotti in ogni momento nuovi oggetti e i vecchi possono essere rimossi o addirittura divenire parte dello sfondo. Gli oggetti che transitano sui fondali non danneggiano questi ultimi, ma se questi sono disegnati in modalità HAM allora si possono notare all'interno degli oggetti in

movimento degli stranissimi effetti di colore.

È il numero dei passi di animazione intermedi gestiti dal programma che determina l'apparente fluidità dell'animazione. Normalmente ne sono previsti 16, ma si possono aumentare fino ad un massimo di 128. Se viene scelto un numero elevato e sullo schermo sono presenti molti oggetti, ciascuno formato da un buon numero di punti, sarà necessario aumentare la velocità dell'animazione da un 25% fino a qualcosa come il 400%!

Vi sono quattro modalità di animazione che determinano il modo in cui la sequenza si presenterà nella sua versione definitiva. Nel modo *Normal* un oggetto viene cancellato semplicemente dalla propria posizione, viene ripristinato lo sfondo e l'oggetto viene ridisegnato in una nuova locazione. Questa è l'opzione di default per tutti i fotogrammi ma ognuno di essi può venire rappresentato scegliendo uno dei tre modi alternativi: *Background, Lightning* e *Trace*. *Background*, come detto prima, permette ad un oggetto di divenire parte dello sfondo e di non venire dagli altri oggetti e dalle opzioni successivamente scelte. *Lightning* fa si che l'oggetto lampeggi in movimento, ed è di maggior effetto quando l'oggetto ha il bordo di un colore diverso dal proprio interno e la velocità di animazione è bassa. Infine il modo *Trace* non cancella l'oggetto mentre si muove, lasciando così una scia dietro di esso. Se nel fotogramma successivo si fa ritorno al modo normale tutte le tracce svaniscono e rimane solo l'oggetto nella sua posizione finale.

I COLORI

Ciascun fotogramma ha la propria tavolozza di 32 colori associati che può essere modificata indipendentemente dalle altre o, se si vuole, globalmente . Ciascun colore può essere ridefinito individualmente e la luminosità dell'intera tavolozza può essere modificata facilmente. I colori possono essere scambiati, copiati ed è possibile generare una scala cromatica definendo il colore di inizio e di fine. Qualsiasi cambiamento effettuato sulla palette può essere annullato se il risultato non vi soddisfa, e l'intero insieme delle variazioni può essere cancellato riportando la tavolozza ai suoi valori di default. Naturalmente ogni tavolozza può essere copiata e trasportata da un fotogramma all'altro della sequenza.

SUONA BENE...

Senza sonoro non avremmo certo sequenze molto spettacolari, sebbene si possa obiettare facendo riferimento al cinema muto. *Fantavision* non dispone di alcuno strumento per programmare il chip sonoro, né di note per arrangiare dei brani. Offre invece, per ciascun fotogramma, due canali di suoni campionati nel formato IFF.

Sul disco di *Fantavision* sono presenti un gran numero di esempi, che possono essere caricati e sperimentati facendo uso dei comandi del volume, del bilanciamento dell'eco, del timbro e della durata del suono. Anche un semplice segnale campionato può suonare differente in fotogrammi diversi alterando semplicemente il timbro ed introducendo un eco. Ogni suono può essere provato ed ascoltato per rendersi conto se è ciò che si desidera, ed in caso contrario può essere rimosso dalla memoria.

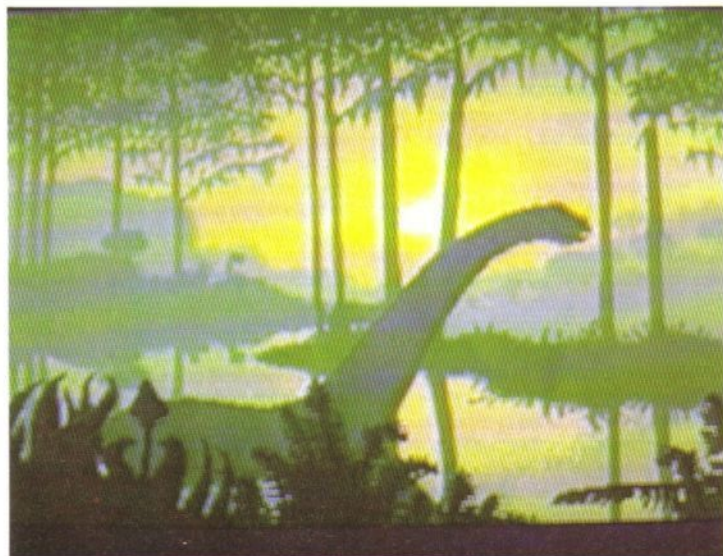
Una volta che un effetto sonoro soddisfa le vostre esigenze, aggiungerlo alla sequenza animata è un fatto di assoluta semplicità. Basta andare sul fotogramma desiderato, cliccare sull'opzione *Sound* del menu *File* e dare conferma.

I TESTI

Senza dubbio l'aspetto più sconcertante di *Fantavision* risiede nel modo in cui vengono trattati i testi. Vi sono solo quattro tipi di stili, non è possibile crearne altri, e di questi solo due sono utilizzabili in pratica. Fortunatamente si possono importare font di caratteri creati con altri pacchetti. Quando si vogliono visualizzare dei testi viene creata una finestra nella quale è possibile scrivere. È possibile usufruire delle classiche opzioni quali il grassetto, il corsivo e la sottolineatura, ma esse agiscono su tutto il testo all'interno di una finestra invece che su di una linea specifica. E quel che è peggio è che le funzioni più potenti, quali la rotazione, lo stiramento o lo schiacciamento, agiscono semplicemente sulla finestra. Il testo all'interno non viene minimamente alterato, se non riformattato per adeguarsi ad eventuali variazioni di scala del rettangolo.

CONCLUSIONI: BUONI E CATTIVI

La fluidità e la velocità dell'animazione in una sequenza di *Fantavision* sono molto impressionanti, così come lo sono gli attrezzi per manipolare gli oggetti, ed il programma comincia veramente a vacillare solo quando deve trattare i testi. Il controllo tramite il mouse è un po' impreciso in fase di selezione dei colori ed è assai facile commettere un errore quando si crea un oggetto. Fortunatamente è pressoché ugualmente facile rimediare a tali errori.

Benché *Fantavision* non potrà permettervi di produrre un film di grido sul vostro Amiga, ha comunque molte altre applicazioni e si rivela una sostanziale fonte di conoscenza delle tecniche di base dell'animazione.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo nc	USCITO

K VALUTAZIONE

	(0–100)
FACILITÀ D'USO	
DOCUMENTAZIONE	
PRESENTAZIONE	
PRESTAZIONE	
DIVERTIMENTO	

0 20 40 60 80 100

Divertente da usare, dispone di potenti opzioni, ma è afflitto da alcuni difetti fastidiosi.

770

L'ARTE DELL' ANIMAZIONE

Dopo avere testato *Fantavision* della Broderbund, K si è messo in testa di investigare sulle tecniche di animazione in generale. Ecco ciò che ha scoperto...

Le tecniche di animazione tradizionali dei cartoni animati hanno subito pochi cambiamenti da quando Walt Disney ed il suo gruppo di disegnatori hanno prodotto dei capolavori quali *Biancaneve* e *Fantasia*, mentre si sono avuti sviluppi nelle tecniche di ripresa e montaggio e nei pacchetti di animazione.

Il nocciolo di un cartone animato ruota ancora intorno ad una serie di disegni chiave ed alla sequenza di passi intermedi fra essi. Normalmente l'animatore disegna un personaggio in due posizioni chiave e poi decide quanti disegni intermedi sono necessari per raggiungere l'effetto desiderato. Un assistente ha poi il compito di disegnare le sequenze intermedie. La prima di tali sequenze è chiamata il "punto di rottura" e se è significativa viene disegnata dall'animatore stesso.

Una tecnica assai importante nell'intervallare le scene intermedie consiste nel distanziare le immagini in modo irregolare fra il punto di rottura ed i disegni chiave. Per raggiungere alcuni effetti, quale lo "slow-in", così chiamato perché l'azione tende a rallentare fino ad assestarsi nella posizione finale, è necessario che vi siano più disegni intermedi verso la fine della sequenza. L'opposto si ha con l'effetto di movimento via via più accelerato, nel qual caso un numero maggiore di disegni è posto all'inizio della scena. È assai raro che delle sequenze siano divise in tre passaggi intermedi quando ne possono bastare due, e ciò a causa delle limitazioni imposte dalle tecniche di ripresa. Ciò implicherebbe molte più difficoltà in fase di disegno, e perciò viene regolarmente fatto uso degli effetti slow-in e slow-out.

Per ruotare gli oggetti in tre dimensioni è necessario che l'assistente disegni il centro delle due immagini chiave, e il centro della posizione di rottura su di un foglio separato. I tre fogli vengono poi allineati, con l'immagine di rottura al di sopra delle altre due in modo da poterla completare. Sovrapponendo i fogli è possibile disegnare oggetti in movimento nelle tre dimensioni e ruotando i fogli lungo degli archi è possibile ottenere un movimento più preciso.

Produrre una sequenza completamente animata adatta alla ripresa televisiva o cinematografica comporta naturalmente un numero di passi decisamente maggiore di quanti ne gestisca *Fantavision*, sebbene gli utenti del programma possono trarre beneficio dal seguire alcuni di questi passi.

La prima cosa da fare è la sceneggiatura, benché grazie all'animazione il dialogo risulti di importanza assai minore rispetto all'azione visiva. A causa delle elevate esigenze di memoria connesse al campionamento delle voci, il dialogo verrà presumibilmente tenuto al minimo. Dalla sceneggiatura viene ricavata una serie di tavole che rappresentano l'intreccio in forma grafica. Normalmente a questo punto il dialogo base e la colonna sonora vengono registrati, in modo che il gruppo degli animatori possa sincronizzare l'azione del cartone animato.

Una volta completato, un editor lo assembla su nastro e lo spezza foneticamente, marcando nel film i punti dove certi suoni iniziano e quando finiscono. Nel frattempo il regista avrà dato il compito ai disegnatori di produrre le loro interpretazioni dei protagonisti del film, che una volta approvate diverranno il punto di riferimento per il resto del gruppo di animazione. Il processo avanza poi attraverso varie fasi di test e visione, di pulizia dei disegni effettuata da uno speciale gruppo di collaboratori e di trasferimento dei disegni su acetato per la loro colorazione. A questo punto anche gli sfondi dovrebbero essere stati realizzati e dipinti, e dopo una revisione finale il tutto è passato al cameraman per la ripresa vera e propria. Eliminate le ultime imperfezioni ed effettuato l'inserimento degli effetti sonori, viene impressionata la pellicola definitiva, montando le immagini e la colonna sonora. Il prodotto finito è ora pronto per la proiezione.

ANIMAZIONE CON IL COMPUTER

Essendo il tradizionale metodo a carta e penna assai dispendioso in termini di tempo, era inevitabile che i computer avrebbero giocato un ruolo progressivamente più importante nel campo dell'animazione, mano a mano che questi divenivano più potenti e veloci.

Tron di Walt Disney è un esempio di film in cui comparivano numerose sequenze di grafica animata generata da computer, e ricevette per questo numerosi apprezzamenti. Assai minor entusiasmo suscitò la scena della Genesi nel film *Star Trek II:L'Ira Di Khan* del 1982, che fu completamente generata da computer. Fu anche la più lunga sequenza di immagini totalmente elaborate elettronicamente mai vista in un film per il pubblico. Quella sequenza, ed i migliori effetti speciali di film quali *Guerre Stellari*, *Cocoon*, *E.T.* e *Poltergeist*, furono prodotti da una organizzazione nota sotto la sigla di ILM, ovvero Industrial Light and Magic.

La ILM fa ricorso alla nota tecnica di creare gli oggetti per mezzo di poligoni, descrivendoli tridimensionalmente attraverso formule geometriche. Più piccoli sono i poligoni che compongono l'oggetto, maggiore ne risulta il realismo, ma poiché alcune aree risultano assai difficili da descrivere in termini poligonali viene a volte impiegata una tecnica più sofisticata detta *Texture Mapping*. Questa assomiglia approssimativamente al modo di lavoro di *Fantavision*, che ricorre a dei fill pattern, ma su scala molto più vasta e complessa. Superfici quali il cuoio, la corteccia o la sabbia sono descritte come "pezze" tridimensionali poi modellate sulla superficie dei poligoni attraverso operazioni di stiramento e cambiamenti di scala. Una volta che un oggetto risulta completamente descritto, può essere manipolato a piacere. *Giochi Stellari*, della Digital Productions, presentava delle astronavi e delle stazioni spaziali generate da computer comprendenti ciascuna fino a 600.000 poligoni. Malgrado ciò la superficie di molte astronavi si riduceva ad una lastra uniforme di metallo semilucido.

La ILM ha ricevuto in consegna un computer, chiamato *Pixar*, che è capace di processare fino a 80.000.000 di poligoni, ma sfortunatamente le operazioni non si svolgono con velocità sufficiente e non esiste ancora un metodo pratico per memorizzare l'enorme mole di dati necessari. Quando questi problemi saranno risolti tuttavia, il grado di dettaglio delle superfici si avvicinerà a quello di una pellicola da 35mm, il tutto completamente animato da computer!

11 K AL PREZZO DI 9

- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**
- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucikappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni......

OFFERTA DI ABBONAMENTO

Mi abbono a partire dal numero.................. del mese di...

nome.. cognome..

via..

cap .... città.. prov ....

firma ....

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

---------- AMIGA-------------	
ARCHIPELAGOS	L. 6 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
NEW ZEALAND STORY	L. 3 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
SUB BATTLE SIM.	L. 2 9.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
GOLD RUSH	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 5 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK-OFF	L. 2 9.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
ROCKET RANGER	L. 5 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
ELITE	L. 4 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
DRAGON NINJA	L. 3 9.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 2 5.000
PERSONAL NIGHTM.	L. 6 9.000
VIGILANTE	L. 2 5.000
BATTLETECH	L. 4 9.000
BISMARCK	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 5.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
1943 MIDWAY	L. 1 8.000
ARTHUR	L. 4 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 3 9.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 4 2.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
BLOODWYCH	L. 5 9.000
SLEEPING GODS LIE	L. 4 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DYNAMITE DUX	L. 4 9.000
STAR WARS TRILOGY	L. 3 9.000
CENTREFOLD SQUARES	L. 3 9.000
SHINOBI	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
BUFFALO BILL'S RODEO	L. 3 9.000
ASTAROTH	L. 2 9.000
XENON II	L. 3 9.000
TRIADS VOL.II	L. 3 9.000

OMNI PLAY BASKET	L. 4 9.000
FAST BREAK BASKET	L. 3 9.000
GARFIELD WINTER'S T.	L. 3 9.000
MURDER IN VENICE	L. 3 9.000
SUPERSKI	L. 3 9.000
TINTIN ON THE MOON	L. 3 9.000
G. NIUS	L. 3 9.000
ALTERED BEAST	L. 4 9.000
PAPERBOY	L. 2 9.000
ACTION FIGHTER	L. 3 9.000
OIL IMPERIUM	L. 2 9.000
BEAST (PSYGNOSIS)	L. 6 9.000
---------UTILITIES---------	
LOGISTIX	L.12 0.000
CAO-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 09.000
MATH-AMATHION	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 7000
COMIC SETTER	L.14 9.000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT.CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT II	L. 220.000
AEGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
AEGIS VIDEOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 237.000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
CLIMATE	L. 6 0.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L. 250.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

-------ATARI ST-----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
THE RUNNING MAN	L. 2 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
CRAZY CAR II	L. 2 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
CHICAGO'30	L. 2 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
SUPER HANG ON	L. 3 6.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
SUPER SKY	L.3 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
DINAMITE DUX	L.3 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
-------MS DOS-------------	
F19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 7000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L.6 9.000
ACTION FIGHTER	L.3 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L.6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L.3 9.000
DAILY D. HORSE RAC.	L.3 9.000
BAAL	L.4 9.000
MENACE	L.4 9.000
F15 STRIKE EAGLE II	L.7 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.4 9.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L.4 5.000
007 LICENCE TO KILL	L.2 9.000
VIXEN	L.2 2.000
HARRIER MISSION	L.2 2.000
MANHUNTER II S.F.	L. 5 9.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
OMNI PLAY HORSE RAC.	L. 4 9.000

SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH	L. 4 9.000
F16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 7000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
CRAZY CARS II	L. 3 9.000
HUMAN KILLING M.	L. 2 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4.000
SWORD OF ARAGON	L. 6 9.000
--------UTILITY---------------	
LOGISTIX	L.17 0.000
SUPER BASE PERSONAL	L.15 0.000
INSTANT PAGES	L. 4 5.000
KARATO	L. 69 0.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 7 0.000
ABLE ONE	L.9 9.000
DE LUX PC TOOLS	L.120.000
----NINTENDO-------------	
LEGEND OF ZELDA	L.8 9.000
MARIO BROS	L.4 9.000
PUNCH OUT	L.7 9.000
SOCCER	L.6 5.000
RUSH'N ATTACK	L.7 9.000
PRO WRESTLING	L.7 9.000
ICE HOKEY	L.6 5.000
RAD RACER	L.7 9.000
TENNIS	L.6 3.000
CASTLE VANIA	L.7 9.000
IKARI WARRIORS	L.7 9.000
PRO- AM	L.7 9.000
GUN SMOKE	L.7 9.000
GHOST'N GOBLINS	L.7 9.000
TROJAN	L.7 9.000
SLALOM	L.6 5.000
KUNG FU	L.7 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

TUTTI PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

----BIBLIOGRAFIE AMIGA-----	
VIRUS	L.4 0.000
AMIGA BASIC	L.6 0.00
AMIGA TRIKS & TIPS	L.4 5.000
VANDENECUM DEL P.D.	L.4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L.4 0.000
AMIGA TECN.DI PROG.	L.6 2.00
AMIGA ASSEMBLER	L.5 9.00
AMIGA LINGUAGGIO C	L.5 2.00
AMIGA GRAFICA 3 D	L,5 9.00
AMIGA GUIDA UTENTE	L.5 5.00
IL MAN. DI AMIGA	L.3 9.00
AMIGA HANDBOOK	L.4 5.000
L'AMIGA	L.6 0.00
MANUALE DI AMIGADOS	L.6 0.00
--BIBLIOGRAFIA DOS--	
INSIDE OS/2	L.7 0.00
INSIDE PC IBM	L.6 3.00
MANUALE DEL DOS	L.5 5.00
HARD DISK COMPANION	L.6 0.00
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L.7 2.00
MS DOS IL GRANDE MAN.	L.6 5.00
MS DOS 2 E 3	L.5 2.00
MS DOS ADVANCED	L.5 9.00
-----------LINGUAGGI------------	
TURBO BASIC	L.4 3.000
LINGUAGGIO C	L.3 5.00
PROGRAMMARE IN C	L.3 9.00
C LIBRARY	L.5 2.00
COBOL PER MICROCOMP.	L.3 5.00
ADVANCED TURBO PASCAL	L.4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L.1 9.000
TUR.PASCAL IN GRAFICA	L.2 9.00
50 PROG.IN TURBO PASC.	L.3 9.00
-------------GUIDE------------------	
.	L.4 5.000
IMPARA 1-2-3...	L.2 1.00
LOTUS 1-2-3	L.2 9.00
IL NUOVO 1-2-3	L.5 0.00
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PROF.	L.6 7000
USARE 1-2-3	L.6 5.00
DBASE III PLUS	L.4 2.000
DBASE III	L.2 4.00
INTROD. DBASE IV	L.4 5.00
DBASE III GUIDA ITAL.	L.7 0.00
MANUALE DI WORD	L.7 5.00
WORD STAR 5	L.5 5.00
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO	L.8 7000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L.4 0.000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L.6 5.00
AUTOCAD PROG. AVANZATA	
-----MICROPROCESSORI---------	L.1 8.00
PROGRAMMAZIONE 68000	L.7 0.00
ASSEMBLER PER 68000	L.5 5.00

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

http://speccy.altervista.org/

PROFONDO SOFTWARE

K INDAGA SUL PASSATO, PRESENTE E FUTURO DEL SOFTWARE HORROR.

Paura. Il cuore inizia a battere all'impazzata. Un flusso di adrenalina sale velocissimo al cervello. Il respiro diventa affannoso e si rizzano i capelli in testa. La mostruosa creazione del dott. Frankestein interpretata da Boris Karloff. Le terrificanti e sanguinose storie di James Herbert. Le creature di un altro mondo di Clive Barker. Freddy Krueger con il suo raccapricciante senso dell'umorismo. Questi sono i volti della paura.

Paura in tutte le sue forme, su ogni media. Le storie di fantasmi che ci raccontavano da bambini. Le antiche pagine dei racconti neogotici (un genere letterario horror, molto popolare in Inghilterra verso la fine del secolo scorso, n.d.r.). Le immagini scoccanti che tengono inchiodati gli spettatori sulle poltrone delle sale cinematografiche. E i videogiochi?

I primi tentativi su computer ci terrorizzarono soltanto perché erano delle vere e proprie mostruosità! La Palace, ad esempio, si presentò per la prima volta sulla scena del divertimento elettronico riesumando *The Evil Dead*, ma trasformò questo memorabile film dell'orrore in un gioco con vista dall'alto di minuscoli sprite che si aggiravano frenetici per delle stanze appena schematizzate!

"L'anno prima, in Gran Bretagna, il film aveva ottenuto un successo incredibile e pensai che potesse essere un ottimo scenario per un gioco", rammenta Pete Stone della Palace, "visto che c'era un eroe che doveva sopravvivere ai cattivi. Comunque non avevamo l'intenzione di creare un gioco dell'orrore per far paura alla gente". Il gioco fece sì urlare chi lo acquistò aspettandosi un gioco dell'orrore, ma per il disappunto, non per la paura.

Quasi contemporaneamente, la Domark lanciava sul mercato *Friday 13th*, che suscitò un mezzo pandemonio per la maschera da hockey insanguinata che compariva sulla scatola del gioco. Ciò lasciò presupporre che che si trattasse di un gioco horror, ma gli sfortunati acquirenti si ritrovarono fra le mani un programma che, una volta caricato, presentava dei personaggi che sembravano disegnati con gli stecchetti e che se ne stavano lì ad aspettare di essere uccisi.

"Non ne voglio nemmeno sentirne parlare," afferma Dominic Wheatley della Domark. "L'idea del gioco doveva essere quella di terrorizzare i giocatori. penso che si possa riuscire, ma non funzionò con *Friday 13th* perché ne affidammo la realizzazione alle persone sbagliate."

UNA PERSONALITA' MOSTRUOSA

FREDDY KREUGER PARLA DI SOFTWARE HORROR

Era dagli anni '50 che un mostro cinematografico non diventava famoso come Freddy Krueger, l'orrido assassino interpretato dall'attore Robert Englund. Il protagonista dei vari *Nightmare* crede di saperne il perché. "È un mostro con una personalità.... con un diabolico senso dell'umorismo. Le mie battute non sono divertentissime, ma servono ad allentare la tensione. E quando si allenta la tensione è molto più facile spaventare nuovamente il pubblico."

L'analisi di Englund dimostra come sia difficile realizzare programmi dell'orrore. Non si può dare personalità agli sprite e la creazione di una struttura di gioco in grado di controllare l'alternarsi dei momenti di tensione sembra incompatibile con la natura variabile dei video giochi stessi.

Anche il regista inglese Bernard Rose che ha appena terminato le riprese di *Paperhouse* , un film dell'orrore più psicologico rispetto a quelli della serie di *Elm Street* , ritiene indispensabile manipolare le sensazioni del pubblico.

"In *Paperhouse* , per esempio, ho fatto in modo che per i primi quaranta minuti lo spettatore si sentisse abbastanza tranquillo, poi l'ho sconvolto con una serie di sequenze veramente terrorizzanti." Ma come osserva giustamente Mike Woodruff della Horrorsoft, con i video giochi è necessario creare l'atmosfera di terrore fin dall'inizio, altrimenti il giocatore perde subito interesse. Anche John Gilbert dubita che horror e computer siano compatibili. Prima di fondare la premiata rivista dell'orrore *Fear*, Gilbert faceva il giornalista di computer e aveva partecipato attivamente allo sviluppo di *Nosferatu* , un'avventura arcade 3D della Piranha. "È come se fossimo ancora fermi ai tempi di *Space Invaders*. Non sappiamo come trattare con l'Orrore, non lo prendiamo sul serio. Si può fare con un film o con un libro, ma con le tecniche limitate dei computer non sappiamo farlo." Secondo Gilbert la popolarità del genere horror è dovuta al fatto che consente alla gente di evadere dalla monotonia quotidiana portandola in un mondo popolato di personaggi ai quali succedono cose tremende e risvegliando così le nostre paure più ancestrali.

Englund condivide la sua teoria. "Ho letto da qualche parte - vorrei essere stato io ad averlo detto - che l'horror è come i drammi religiosi medioevali. Anche se filtrate attraverso una pellicola cinematografica per essere rese socialmente e moralmente accettabili, la paura delle tenebre e delle forze sovrannaturali e la catarsi nell'ineluttabilità sono in effetti caratteristiche ataviche dell'essere umano".

È facile realizzare immagini di morte e distruzione su un computer, ma un semplice "Hai perso una vita. Riprova." non basta a ridestare il nostro senso di impotenza di fronte alla morte. Se vogliono davvero spaventarci, i programmatori dovranno sviluppare strutture di gioco più sofisticate utilizzando i processori più avanzati e il suono e la grafica del CD-I.

http://speccy.altervista.org/

***Frankestein* della CRL. Orribile, sotto diversi punti di vista...**

I programmi dell'orrore hanno avuto dunque una partenza "orribile" e finora sono stati terrificanti quanto *Rocky Horror Picture Show*. A quanto pare le case di software non hanno proprio capito che cosa riesce a farci gelare il sangue nelle vene. Per loro, ovviamente, la via più facile (qualcuno potrebbe anche definirla la più sbrigativa) è quella di riciclare l'horror prodotto dagli altri media.

Questo significa realizzare giochi da licenze cinematografiche come hanno fatto la Palace e la Domark, o inserire in una formula di gioco già esistente immagini copiate di sana pianta dall'iconografia horror. *Fright Night* della Microdeal e *Werewolves of London* della Ariolasoft, ad esempio, erano semplicemente due avventure arcade che indossavano maschere di Frankestein poiché, per quanto mettessero alla prova la vostra intelligenza o la vostra destrezza con il joystick, non riuscivano mai a far scorrere un brivido lungo la schiena.

Secondo Chris Elliott della Eldritch Games, programmatore di *The Hound of Shadow*, un gioco horror della Electronic Arts: "È difficile rendere terrificante una figura animata che è alta cinque centimetri. La puoi rendere grottesca ma non terrificante."

I tentativi però non mancano. Verso la metà degli anni '80, la 666 Software (un nome alquanto sinistro, visto che 666 è il numero dell'Anticristo) e la Powerhouse fecero scorrere parecchio sangue sui nostri monitor, rispettivamente con*Go To Hell* e *Soft and Cuddly*. Provate a darci un'occhiata adesso e - a meno che non siate particolarmente sensibili alla vista degli scontri di attributi - vi renderete conto che i pixel dello Spectrum hanno proprio ben poco di rivoltante.

Ma secondo Chris Eliott neanche con le macchine attualmente disponibili, la grafica ad alta risoluzione può rappresentare la soluzione del problema horror:"È come per i film: la gente fa presto ad abituarsi a certe scene. E per continuare a spaventarla bisogna avere delle trovate sempre più sconvolgenti, ma alla fine la spesa non vale l'impresa."

Clement Chambers, capo della CRL, è d'accordo con lui. "Si è sempre detto che horror equivale a sangue, carne maciullata e carneficine, ma a furia di utilizzare questi elementi non si riesce più a terrorizzare neanche i bambini." La sua soluzione è stata quella di lanciare una serie di giochi d'avventura basati sui classici racconti dell'orrore: Frankestein, Dracula, il lupo Mannaro e la famosa leggenda-verità di Jack lo squartatore.

Sgomentare i videogiocatori ricreando la suspence che si prova leggendo un racconto dell'orrore si è dimostrato un metodo più efficace dell'imitazione dei film, ma la CRL ha comunque inserito in questi giochi parecchie immagini digitalizzate di damigelle sventrate o altre cose del genere. Chambers tuttavia ci tiene a sottolineare che non si tratta soltanto di una serie di orride immagini: "In questi giochi il testo è importante quanto la grafica".

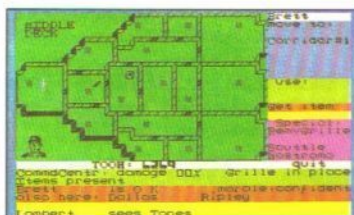
Il boss della CRL sottolinea inoltre la differenza fra il sentimento di ribrezzo provocato dall'orrore e il sentimento di paura che invece suscita il terrore. "Ho sempre pensato che Deus Ex Machina (un gioco della Automata centrato sull'evoluzione della vita) fosse un gioco alquanto terrificante. È una questione di qualità artistica, cosa che di solito è piuttosto carente in questo settore. Nei racconti di Poe non ci sono spargimenti di sangue, eppure ti atterriscono. Noi vogliamo che nei nostri giochi ci siano tutti e due gli elementi."

La serie di giochi della CRL e il "lovecraftiano" *The Lurking Horror* della Infocom hanno quindi cercato di sgomentare gli avventurieri, ma un paio di giochi di strategia hanno dimostrato che il genere horror può essere trattato anche in modo diverso. I giochi in questione sono *Alien*, uscito sotto l'etichetta Mindgames della Argus, e *The Rats*, frutto della breve relazione fra un editore di libri, James Herbert, e l'industria del software.

Nessuno di questi due titoli può essere classificato come un capolavoro, ma a entrambi va riconosciuto il merito di essere riusciti a creare quella suspense che è difficile trovare nei giochi arcade o negli adventure. In *Alien* dovevate esplorare la nave alla ricerca del mostro, mentre in *The Rats*, che seguiva fedelmente la vicenda del racconto, il vostro compito era quello di investigare sulle misteriose uccisioni commesse dai roditori.

Entrambi erano in tempo reale e obbligavano il giocatore ad agire rapidamente. A dispetto della grafica schematica (*Alien* era una semplice mappa), gli effetti sonori, come l'accelerazione del battito cardiaco, erano utilizzati così bene che, uniti all'improvvisa apparizione dell'alieno o dei ratti sullo schermo, riuscivano a creare un'atmosfera di crescente turbamento, preparandovi al momento culminante in cui avreste reso l'anima al creatore o.... ricaricato il gioco.

BRIVIDI A 16-BIT?

Da allora l'hardware ha subito degli sviluppi notevoli e oggi il genere horror sta incominciando a vivere una fase di rinascita. L'Electronic Arts ha da poco lanciato

***Alien* della Argus - un classico che ancora oggi riesce a far provare i brividi della paura.**

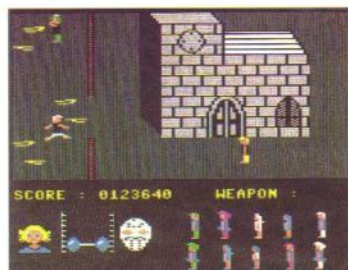
SUPERARE LA CENSURA

Quando la CRL pubblicò le sue avventure horror, sollevò un bel putiferio. Clement Chambers diede la sua interpretazione personale della Legge inglese del 1984 sulle Registrazioni Video (VRA) - introdotta a seguito della "sindrome da 'splatter' video", ovvero della preoccupazione per la diffusione di video esageratamente e gratuitamente cruenti - e la applicò ai computer giochi. Ancora oggi Chambers si ostina a dichiarare di essersi limitato a seguire la le gge alla lettera; "Un gioco per computer è una 'opera video'... una qualsiasi serie di immagini (con o senza sonoro) a) prodotte elettronicamente utilizzando le informazioni contenute su supporto magnetico e b) mostrato come sequenza animata".

Secondo la legge inglese ogni opera di questo genere deve essere sottoposta al giudizio della BBFC (in pratica, la cosiddetta censura), se "raffigura in quantità considerevole... mutilazioni, torture od altri atti di efferata violenza nei confronti di esseri umani ed animali."

Nonostante il fatto che la legge si riferisca ad immagini "animate", la BBFC giocò con i programmi di Chambers, ne esaminò le immagini digitalizzate ed emise il suo giudizio. I giochi di mostri vennero considerati adatti a persone superiori ai 15 anni di età, ma la "storia reale" di *Jack the Ripper* si beccò l'agognato divieto ai minori di 18 anni, portando a d articoli e citazioni sulla stampa e le radio. Chambers era riuscito ad ottenere quello che voleva - pubblicità gratis! - come anche dichiarò al tempo, un portavoce della BBFC: "I quattro programmi della CRL vennero forniti direttamente dai produttori; probabilmente tutto quello che siamo riusciti ad ottenere è stato di far loro un sacco di pubblicità gratuita."

Poiché il costo della classificazione può raggiungere le 1000 sterline, è facile comprende re come mai nessun'altra ditta abbia più seguito la strada intrapresa dalla CRL.

In ogni caso, tutto ciò pone un'importante problema. Con l'imminente avvento della tecnologia dei videodischi, un gioco che comprenda sequenze filmate od animate di natura granguignolesca rientrerà sicuramente entro la definizione della VRA o della equivalente legge italiana in materia. Ma, a differenza di un film, che può essere visto solo in un'unica seque nza lineare, l'interattività di un gioco permetterà di esaminarne le immagini in maniera quasi casuale. La censura sarà in grado di giudicare correttamente un prodotto che è solo vagamente simile a quelli sino ad oggi trattati? Chi vivrà vedrà...

sul mercato un gioco di ruolo horror ispirato ai memorabili racconti di HP Lovecraft (vedi riquadro) e la Tynesoft ha creato un'etichetta che si occupa esclusivamente di titoli dell'orrore, la Horrorsot.

Il cervello della Horrosoft è Mike Woodruff, una vecchia volpe del software che ha prodotto tradizionali avventure testuali come *Gremlins* (leggermente horror, ma tanto divertente). Anche Woodruff si mantiene al passo coi tempi e oggi è approdato ai 16-bit con giochi come *Heroes of the Lance*.

"Ho notato che negli Stati Uniti il nostro tipo di giochi, le avventure ad icone, ha un buon mercato, ma penso che siano un po' troppo inconsistenti."

Rispetto ai film, i computer giochi ti concedono meno tempo per creare l'atmosfera giusta. Woodruff ammette che bisogna catturare l'attenzione del giocatore nei primi dieci minuti, altrimenti si mette a fare qualcos'altro. Woodruff ha alcune idee originali per sfruttare il potenziale tecnologico delle macchine a 16-bit.

"Immaginatevi un giocatore seduto al buio davanti al suo Amiga collegato allo stereo. Una cassa si trova di fianco a lui, l'altra è vicino alla finestra. Improvvisamente, si sente il rumore di qualcuno che bussa contro i vetri e mentre lui si volta in quella direzione, noi cambiamo l'immagine sullo schermo."

"Stiamo affrontando i giochi così come un regista affronterebbe un film. Abbiamo creato un linguaggio speciale per la grafica, il sonoro e il codice che è scritto come se fosse un copione cinematografico." Ovviamente, per produrre questa sensazione totalizzante è necessaria la collaborazione del giocatore, che abbandonando ogni scetticismo deve darsi da fare a spegnere le luci e a sistemare gli altoparlanti al posto giusto. Ma, in fin dei conti, Woodruff ritiene di non domandare troppo a chi ha speso più di 50mila lire per il programma.

Anche i pionieri dei programmi dell'orrore, Dominic Wheatley e Pete Stone, hanno in serbo delle novità. Entrambi credono che i computer giochi un giorno riusciranno a incutere la stessa sensazione di paura che si prova leggendo un libro o guardando un film. "Anche se non c'è ancora riuscito nessuno, sono sicuro che è possibile sviluppare un programma di questo genere. Non so ancora come, ma senza dubbio il suono ne è un elemento chiave", afferma Wheatley. Stone aggiunge : "In linea di principio, penso che in futuro si riuscirà davvero a spaventare i giocatori, ma al momento gli sviluppi tecnologici non lo consentono."

L 'idea dei giochi horror è piaciuta alla Tynesoft. Trevor Scott, il direttore delle vendite, afferma: "Abbiamo fatto delle ricerche di mercato scoprendo l'incredibile popolarità del genere horror su qualunque media. Nessuno però trattava l'argomento nel campo del software e in questo settore devi sempre fare qualcosa di diverso"

Limitandosi a produrre soltanto pochi titoli di qualità all'anno, dopo *Personal Nightmare* la Horrosoft ha lanciato sul mercato *Elvira*. "Ci siamo ispirati soprattutto all'horror fantasy/gotico", afferma Mike Woodruff. "Vogliamo far venire i brividi al giocatore ma senza usare immagini sanguinolente."

LOVECRAFT, HORROR E FOLLIA

Chris Elliott e Richard Edwards della Eldritch Games, coautori di *The Hound of Shadow* , un titolo che presto uscirà sotto l'etichetta Electronic Arts, sono due appassionati di HP Lovecraft. HP chi? A differenza di Poe, in Italia, Lovecraft rimane ancora uno scrittore relativamente poco noto, benché recentemente stia cominciando a conquistare tutta la popolarità che merita.

Nato nel 1890 a Providence nel New England, Howard Phillips Lovecraft fu una sorta di "enfant prodige". A quattro anni sapeva già leggere e scrivere, e presto divorò i 2000 volumi contenuti nella biblioteca del nonno, che fecero nascere in lui la passione per lo stile e il linguaggio letterario del diciottesimo secolo, destinata a durare tutta la vita. Lovecraft ebbe comunque un'infanzia infelice e solitaria. Il padre morì in manicomio quando lui aveva soltanto 8 anni; la madre era una persona nevrotica e ultra-protettiva. I temi ricorrenti nelle sue opere sono, non a caso, la paranoia e la follia.

Quando scrisse il suo primo racconto dell'orrore, *L'essere nella caverna*, aveva appena 15 anni, ma successivamente si dedicò alla stesura di componimenti poetici e di saggi, facendo ritorno al genere *fiction* soltanto nel 1918. Nel 1922, il suo racconto in sei parti *Herbert West - Rianimatore* venne pubblicato sulla rivista *Weird Tales*, di cui Lovecraft divenne presto collaboratore fisso.

Nei successivi 15 anni Lovecraft e i suoi discepoli diedero vita al raccapricciante "Mito di Cthulhu", una teologia completamente nuova, basata su antiche divinità mostruose denominate i "Grandi Antichi". Lovecraft morì di cancro nel 1937, ma la sua influenza continua a farsi sentire praticamente in ogni racconto horror dei nostri giorni.

"Tecnicamente, non è un bravo scrittore", ammette Elliott. "Quella tendenza a concludere i racconti in corsivo, con i puntini di sospensione, ad esempio, è veramente di pessimo gusto." Nonostante questi difetti, Lovecraft è impareggiabile nel creare un'atmosfera di terrore.

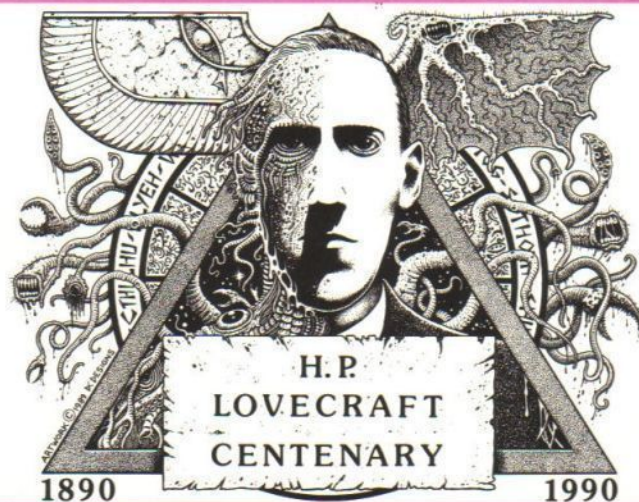
"Questi strani esseri non sono dei marziani," spiega Edwards, "esistevano prima dell'uomo e adesso vogliono riconquistare il dominio del mondo. Non ce l'hanno con te personalmente, per loro è come se non esistessi." "È l'idea di entità enormi e impersonali," continua Elliott, "a creare il terrore. Cose che se si vedessero ci farebbero immediatamente impazzire."

La creazione di una realtà cosmica terrificante, una realtà fatta di orridi segreti nascosti nelle fondamenta di antiche dimore, richiede tecniche di gioco innovative. La Eldritch ha deciso di riportare in vita Lovecraft con un gioco di ruolo.

"Nelle avventure tradizionali ci sono da raccogliere un sacco di oggetti, così il giocatore ha la sensazione di poter controllare il gioco," afferma Edwards, "ma con i giochi dell'orrore è necessario che il giocatore senta su di lui il controllo di qualcun'altro. L'orrore nasce soprattutto da una sensazione di impotenza. E i giochi di ruolo, imperniati sull'interazione fra i personaggi, sono i più adatti a creare un'atmosfera terrorizzante."

Edwards tuttavia si rende conto che questo comporta ugualmente dei problemi. "L'horror ha una sua fragilità tutta particolare. Il computer è un medium interattivo impareggiabile, ma non ti consente di avere lo stesso controllo della vicenda che ha uno scrittore."

"È molto facile che l'orrore si trasformi in farsa", continua Edwards. "Una parola sbagliata può bastare a distruggere l'atmosfera. Così, in *Hound of Shadow* non ci sono spargimenti di sangue ogni trenta secondi, non si ha l'impressione di trovarsi in un macello. Ed è proprio per questo motivo che le scene horror risultano più efficaci."

Lovecraft trascende le sue infelicità stilistiche terrorizzandoci con la visione dell'uomo che è parte insignificante di una realtà dominata da forze malvagie. La Eldritch Games spera di farci dare almeno un'occhiata a questo mondo di mito, trascendendo i limiti dei propri mezzi.

NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - 3270226 al mattino - Fax (02) 33000035
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

MINIRACK A500

Nuovo rack costruito per risolvere tutti i vostri problemi di spazio, sostiene il tuo Amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessori, ecc. Lit. 55.000

AMIGA SELECTOR (Novità assoluta eslusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, DigiView, Videon) Digitalizzatori audi (EasySoun, ProSound...) ed altri accessori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile! L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica amatoriale per tutti gli Amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano. L. 49.000

VASTISSIMO CATALOGO HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE 64/128

TAVOLETTA GRAFICA (Novità)

Tavoletta grafica appositamente studiata per Amiga, completa di pennasfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici. L. 749.000

SUPER VHS "GEN 2" PROF. GENLOCK BROADCASTING

Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Fino ad oggi per avere un Genlock Broadcasting occorrevano 4/5 milioni, ora con poco più di unmilione e mezzo potete avere "GEN 2", lo straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione.
RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
SCANLOK Lit. 2.490.000

HARD DISK AMIGA (New)

Nuovi Hard Disk Newel 20 Mb per Amiga 500/1000 con autoboot L. 849.000

Autobooting anche con kick V1.2 disponibili vers. 40&60 Mb. Telefonare.

Commodore A590 (20 Mb autoboot con poss. di esp. 2Mb RAM interna) Lit. 899.000

NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER LA LOMBARDIA NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping.

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colri
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine IFF
- Salva in formato IFF
- Facile da usare e installare

Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

MINI-GEN PAL AMIGA

MINI-GEN PAL per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare. L. 339.000

SUPER MOVIOLA

Anche per Amiga puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente! L. 69.000

A520 EXPANDER (Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'Amiga senza più intralciare, UTILISSIMO!!! Lit. 29.000

SPECIAL RS232 CABLE

Cavo speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o semplicemente per giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight simulator). Lit. 30.000

VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER

Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo, INDISPENSABILE! Lit. 39.000

VIRUS KILLER SOFTWARE (Nuova versione italiana)

Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. Lit. 25.000

PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni. L. 399.000

NOVITÀ "TELEVIDEO" AMIGA

Telefonare

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digil View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in B/N con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari. Lit. 229.000

AMIGA FAX

Straordinario Fax per Amiga, permette di inviare e ricevere segnali fax, cartine ecc.
Completo di hardware di gestione, disco e manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema. Via radio. Lit. 199.000

ATARI - ST

Drive 1 Mb	L. 290.000
Digitalizzatore video in tempo reale	L. 179.000
Scanner	L. 555.000
Sottostampante universale 80 col.	L. 29.000

COMMODORE A590

20 Mb autoboot con possibilità di espansione a 2 Mb Ram interna L. 899.000
con 2 Mb L. 1.390.000

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

ESPANSIONI DI MEMORIA per AMIGA 500 e 1000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della generazione usano i nuovissimi chip da 1Mbit!, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 ad 8 Mb.

Vers. int. per A500 da 512K	Lit. 199.000
Versione esterna Slim Line per A1000 da 512	Lit. 499.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 1 Mb	Lit. 699.000
Versione esterna Slim Line per A500 e A1000 da 2Mb	Lit. 999.000

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo. L. 119.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano. L. 23.000

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero. L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano. L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram L. 59.000

A-MAX

Finalmente l'attesissimo emulatore Machintosh, rendi il tuo Amiga compatibile con l'avanzato modo di Machintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni. L. 298.000

ACCESSORI PER AMIGA

Amiga mouse Commodore	Lit. 89.000
Amiga Super mouse - mouse di ricambio (con MousePad & Portamouse).	Lit. 89.000
Mousepad (tappetino per mouse)	Lit. 12.000
Digitalizzatore Video Amiga (con filtri + ma-nuali d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio Amiga (microfono + manuale d'uso)	Lit. 115.000
Digitalizzatore Audio & Video (come sopra, tutto in uno)	Lit. 189.000
Digitalizzatore Audio Stereofonico (ProSound Designer Gold V2.0)	Lit. 175.000
Digitalizzatore "Realitime" professionale (in B/N in tempo reale)	Lit. 599.000
Digitalizzatore "Framer" professionale (a colori in tempo reale)	Lit. .1.090.000
Interfaccia "Midi" professionale (Standard midi + truh)	Lit. 79.000
Tastiera midi "Yamaha" (25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento)	Lit. 149.000
Scanner professionale Amiga GS-4000 (105 mm 16 tonalità di grigio)	Lit. 550.000
Sottostampante universale 80 col. (Robusto sottostampante 80 col.)	Lit. 29.000
Schede accelleratrici 60020 - 68030 (varie versioni)	Telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE

ALLA NEWEL TROVI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER!!!

NÈ REGALI, NÈ INDOVINELLI!

Solo prodotti seri per gente seria,

da una società seria che opera nel settore da 10 anni.

OFFERTA LIMITATA
Ufficio spedizioni Tel. 02/3270226

Alcune nostre proposte:

Amiga 500,
con garanzia 12 mesi Commodore Italia
Manuali in Italiano, Dos 1.3 in Italiano
Kirkstart 1.3
Nuova versione espandibile
su piastra madre a 1Mb
Nuovo cip grafico, mouse, 1 joistick,
1 tappetino per mouse, 10 dischetti bulk,
giochi omaggio — Lit. 869.000

Come sopra, compresa espansione
originale 1MB con clok — Lit. 1.100.000

Espansione Commodore
con clok 512K — Lit. 269.000

Espansione compatibile
senza clok 512K — Lit. 189.000

Commodore 64 new con manuali
in italiano, 1 joistic, 1 registratore,
10 giochi in omaggio — Lit. 339.000

Amiga 500, garanzia, 1MB
espansione o drive in più a scelta — Lit. 990.000

Amiga 2000 1MB, compreso tastiera,
mouse, 1 drive interno, manuali
e sistema operativo — Lit. 1.789.000

Amiga 2000 3MB — Lit. 2.500.000
Espansioni 2MB Amiga 2000 — Lit. 850.000
Espansioni 2MB Amiga 1000 — Lit. 990.000

COMMODORE POINT 90
64 SHOP

Per te che vuoi sempre il meglio per il tuo Commodore 64-128 è in arrivo anche in Italia by Newel:

MK VI
The best Cartridge
(la migliore cartuccia multiutility)

E' in arrivo per te che vuoi sempre il meglio per il tuo 64/128:
MK VI, con lei, la TOTAL Cartridge farete 13

1) MK6 la migliore per effettuare copie di sicurezza
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile Tape o Disk
3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
4) Ricerca le Poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco
5) Possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
6) Sprotegge da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in multiload
7) Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
8) Velocizza 5/10 volte un nastro
9) Rende parallelo il Disk Drive (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi No Fastload
10) Editor di schermo per cambiarescritte nei programmi
11) Interfaccia parallela Centronic Standard Grafica (con apposito cavo opzionale)
12) Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco con possibilità di alterazione personalizzata
13) Nuovi comandi basic, Monitor, Linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto di più

ECCO PERCHÈ CON MK VI FARETE 13!!!

Per Commodore 64 e 128 - compatibile con tutti i registratori e i drives in modo 64.

Per fare 13 vi occorrono solo (IVA compresa) Garanzia a vita — Lit. 90.000

SMART CART 64

Produce velocemente cartridges senza programma. Smart Cart è una cartridge intelligente. Carica il tuo programma, poi muovi l'interruttore e il tuo programma è immagazzinato nella cartridge. Usa la cartridge come qualsiasi altra. La batteria della cartridge dura oltre 5 anni usando una batteria al litio. Smart Cart ha 32 K di memoria per il tuo software. — Lit. 90.000

SPECIALE "GVP"
10.000 hard disk installati nel mondo:

Hard disk Card:
SCSI
DMA 16KB su scheda, fast autoboot (veloce)
Fast file
Sistem
(occupa un solo slot, senza precludere lo spazio)
Drive
(autoboot compatibile su questo Bernolly
con l'esclusivo autodisk change)
Garanzia illimitata quali rappresentanti GVP in Italia

20MB = 1.200.000 — 45MB = 1.400.000
30MB = 1.300.000 — 100MB = 1.990.000

Nuovo Impact W 150 Streaming Tape Backup 150MB
alta velocità Streamer, per semplicissimi Backup di Hard Disk
(file per file o disco intero) formattazione Unix
per i vostri prossimi sviluppi con Amiga 2000
Facile per i principianti ed esperti,
può funzionare da Workbench o Cli

"GVP" SPECIAL

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la 16/25 68030 accelleratore GVP (32 Bit) opzione del 68882, floating point processor 4 o 8MB a 32 bit 80ns Dram opzionali
Autoboot hard disk controller di serie tre volte più veloce dell'Amiga 2500 il più veloce hard disk controller 700 HK in un secondo (32 Bit)
DMA disponibile automaticamente autoconfigurante
Nibble mode Drams
(Burst mode o wait state) 16/25 MHZ
(possibilità di avere su un solo slot,
hard disk fino 80MB)
4/8MB -68030 + 6882 FAVOLOSO

Contattateci per prezzi e prenotazion

"GVP" PER AMIGA 500

Hard Disk da 20MB fino a 100 MB -
con espandibilità interna fino a 4MB, SCSI
Drive 3" 1/2, DMA 16KB su skeda,
con performance da Amiga 2000
Connettore 86 PIN per connessione diretta
all'Amiga 500
Autoboot veloce, Fast file sistem,
Connettore SCSI esterno
Alimentatore e ventola incorporati

GEOS 2.0
Il massimo con la minima spesa

Geos 2.0 spreme al massimo le possibilità del tuo Commodore 64 o 128. Geos 2.0 è facile da capire e facilissimo da usare. Tutto quello che bisogna fare è puntare e schiacciare. Geos 2.0 vi mostra le opzioni, voi scegliete e premete con il mouse o con il joystick. Geos 2.0 contiene:
geoWrite, un avanzato word processor;
geoSpell, un correttore ortografico;
geoPaint, uno studio grafico con più di 32 patterns e strumenti che può fare quasi tutto (invertire, specchiare, ruotare gli oggetti, mischiando grafica e testi).
Geos 2.0 è compatibile con LaserWriter.
Geos 2.0 ha anche un disco Turbo che velocizza da 5 a 7 volte il vostro Commodore.
Sono opzionabili anche degli accessori come l'archivio appunti, la sveglia, la calcolatrice. — Lit. 90.000/120.000

BASIC 8

Fai diventare il tuo Commodore 128 un agguerrito concorrente dell'Amiga e dell'Atari ST!
Basic 8, è un Basic extension che permette di costruire grafici in modo paint & draw, di visualizzare 125 colori, di stampare ad 80 colonne ...
Raccomandiamo di installare l'upgrade nella vostra video Ram.
Molte software house hanno prodotto collezioni a basso costo di utility, guide ecc. con il potente Basic8. — Lit. 90.000

MIDI 64

Midi 64 è una interfaccia MIDI per il Commodore 64 con 1 porta d'entrata, 1porta passante e 2 uscite MIDI. MIDI 64 è compatibile con i maggiori pacchetti di campioni di suono. — Lit. 79.000

CERCASI DISTRIBUTORI REGIONALI E RIVENDITORI

CERCASI ESPERTI DEL SETTORE DA INTRODURRE NEI NOSTRI ORGANICI
Tel. 8.30-9.30 al 02/33000036

SPECIALE PC

E' disponibile a stok
tutta la gamma Amstrad PC "Consumer"
1512 - 1640 - PPC512 - 640 etc.
e tutta la gamma Business:
2086 XT VGA in 12 configurazioni 8086
2286 AT VGA in 4 configurazioni 80286
2386 AT VGA in 4 configurazioni 80386

Possiamo fornire a sole 269.000 per 36 rate
oppure in leasing
2386 VGA 65 MB RAM
tastiera estesa DOS 4.011 - GW Basic 386
Windows 386
Monitor 14" a colori ad alta definizione
Manuali in italiano
Garanzia 3 anni

Contattateci per chiarimenti e cataloghi

Siamo inoltre in grado di fornire grandi utenze, tipo enti, S.p.A., amministrazioni di vario tipo, con contratti d'acquisto, per grosse quantità di prodotti Amstrad, allo stesso prezzo d'acquisto del concessionario, ovvero con lo stesso sconto concesso da Amstrad a noi.
Contattateci solo in caso di acquisto di volumi tipo 50 computer, 50 monitor, 50 stampanti (ovvero dai 50/100 sistemi completi in su)

PRODOTTI NEC

NEC MULTISINC II	a L. 1.199.000
NEC MULTISINC IIa	a L. 1.179.000
NEC MULTISINC IIID	a L. 1.599.000
NEC P 2.200 Stampante	a L. 749.000
NEC PG stampante PG	a L. 1.390.000
NEC P7 stampante	a L. 1.890.000

Tavolette grafiche compatibili
autocad per PC
con programma grafico — a L. 749.000

Drive esterni XPC
720K - 1,44 MB (3" 1/2) — a L. telefonare
360 (5 1/4) — a L. telefonare

Hard Card (hard disk su skeda) 28/15 mls
Meccanica Miniscribe, Seagate, CNS;
Controller, Western Digital, Seagate
20 MB — a L. 579.000
32MB — a L. 679.000
40MB — a L. 779.000

E TANTO TANTO ALTRO

Inoltre per sconfiggere qualsiasi concorrenza vicina e lontana, abbiamo raggiunto un accordo di distribuzione

FUJITEC/FL

AT 286 a 16 MHz 1MB RAM Q wait state in cabinet tower, con scheda video, tastiera estesa HQ manuali, hard disk da 32MB, monitor duale doppia frequenza (color, hercules, MDA) 1 drive da 5" 1/4 (o 3" 1/2) 1,2 - 1,4 MB
a sole L. 2.299.000 IVA compresa

AT 386 a 25 MHZ come sopra ,
ma con 40 MB Hard disk
a L. 2.799.000 IVA compresa

schede EGA a L. 199.000
schede VGA a L. 499.000
schede I/O Plus a L. 59.000
etc. etc. etc.

SUPER C

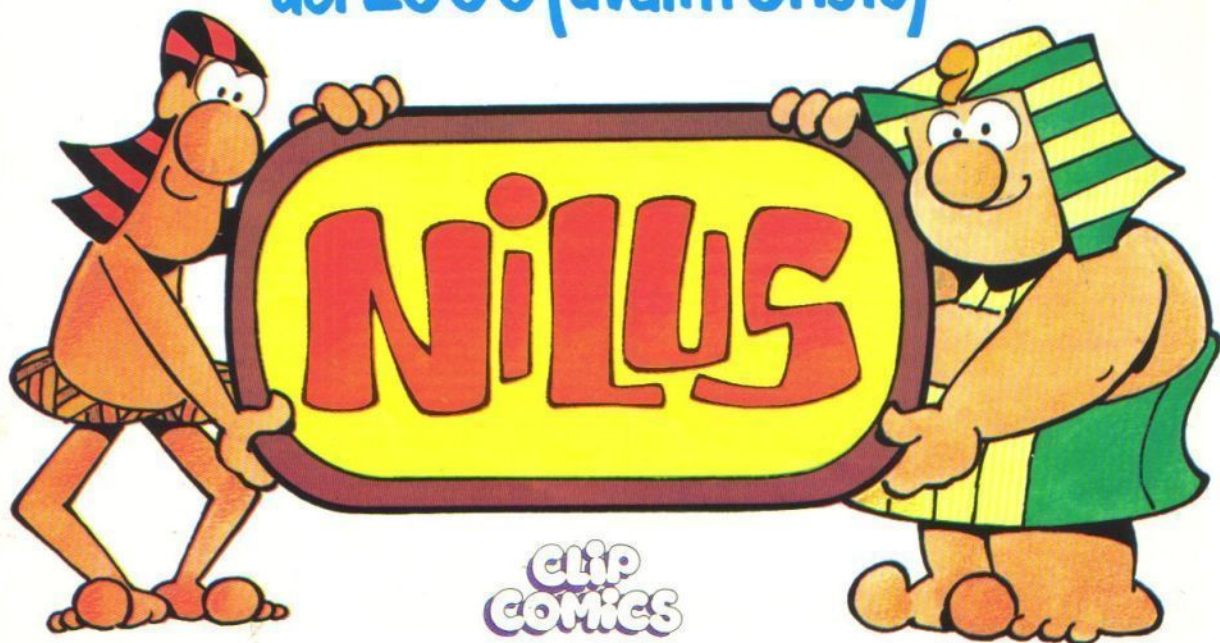
C è un potentissimo linguaggio del domani. Super C è un perfetto strumento che può aiutarvi a sfruttare la potenza di C nel vostro 64 o 128. Esso include editor, compiler, linker, manuale, grafici e librerie matematiche. Super C 128 include anche una Ram disk ad alta velocità.
Disponibile per Commodore 64 e 128 (in modo 128). — Lit. 90.000

SOFTWARE

Tutte le ultime novità originali da Leader, CTO, Simulmondo, Cloanto etc. etc.
A richiesta qualsiasi software dagli USA e dall'Inghilterra su prenotazione (soprattutto utility)
Sono disponibili normalmente utility per Amiga professionali. Molti articoli elencati in queste pagine sono disponibili anche per Atari ST

NEWEL MAIL SISTEM (Gruppo Newel MI)
Settore di vendita per corrispondenza e all'ingrosso della Newel S.r.l.
Per acquisti in sede fissare appuntamento: telefonare al (02) 3270226 • Fax (02) 33000035 • Via Matteotti • 20020 Arese (MI)

 http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

La Borsa di K inizia a decollare... Torna Toniutti con la sua vignetta... Continua Il Romanzo d'appendice... la Guida alla "cattura" delle Poke...

INDICE

* amministratore delegato della Leader

http://speccy.altervista.org/

LA PULCE NELLA MACCHINA:

Parte 8

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

N'Gar Trombobo non è uno sprite normale. Stufo di essere un'astronave da guerra centauriana in uno dei giochi del piccolo Orazio Maniglia, decise di vendicarsi. I suoi progetti di dominio mondiale cominciarono dall'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto. Il povero Orazio Maniglia impazzii, ma riuscii a scrivere un virus che chiamò IRATA (Intelligenza Ricorsiva Attiva Totalmente Annichilente). Dopo una tremenda lotta N'Gar Trombobo riesce finalmente a sconfiggere IRATA e ad intrufolarsi dentro un robot Bimbomat Deluxe. Non c'è niente di più pericoloso di una astronave da guerra centauriana, quindi le cose per l'umanità non sembrano molto rosee.

ORA CONTINUATE LA LETTURA...

Ora N'Gar Trombobo era probabilmente il più evoluto, pericoloso, spietato e crudele tiranno di tutto l'universo conosciuto.

O almeno questo è ciò che lui supponeva, mentre se ne stava pigramente nascosto sotto una Trapunta Conforcalor nel reparto biancheria per la casa della Spanda, dopo essere riuscito a fuggire frettolosamente dal reparto giocattoli. Ed ora eccolo lì, libero finalmente. E in controllo di una costruzione meccano-elettronica che era senza dubbio all'avanguardia della tecnologia cibernetica.

Vaporizzò pigramente una piccola parte della trapunta con il laser ad ago che aveva fabbricato utilizzando il braccio del Bimbomat Deluxe e i componenti interni di un tostapane elettrico che aveva rubato nel reparto elettricità. Poi lanciò la batteria di affilatissimi coltelli da cucina che aveva trafugato poco prima nel reparto accessori per la casa e in meno di cinque secondi tagliuzzò la Trapunta Conforcalor in miliardi di pezzettini che si sparsero in aria creando come una fitta nebbia.

"Che cavolo sta succedendo?" disse un signore estremamente corpulento che stava esaminando la trapunta suddetta. Avanzò, con le mani a tentoni, nella densa nuvola di piume, senza neppure accorgersi del fruscio e del fatto che le unghie della sua mano destra si erano improvvisamente accorciate di 0,3 mm.

"Maledettamente tipico!" esclamò. "Voglio il maledetto caporeparto! Vengo a vedere una maledetta trapunta e la cosa mi esplode maledettamente sul muso!"

N'Gar Trombobo avanzò attraverso la nuvola di piume verso la fonte della voce. I suoi scanner ad ultrasuoni costruiti frettolosamente gli rivelarono che aveva a che fare con un umanoide particolarmente borioso ed offensivo. Tirò fuori il laser ad ago e sparò.

"Maledizione!" urlò l'uomo - per niente a disagio per il fatto di avere un laser ad ago che gli stava penetrando il cranio bruciandogli diciassette milioni di cellule che comunque non utilizzava affatto, ma infastidito dall'aver colpito violentemente col ditone del piede contro una cosa che credeva fosse il vaso da notte sotto il letto.

N'Gar Trombobo assorbì la forza dell'impatto coi giroscopi. Vacillò all'indietro, rotolando sotto il letto, e sentii il fluido lubrificante salirgli ai sensori ottici.

"Maledizione, voglio essere rimborsato!" imprecò l'uomo al Vice Caporeparto che si era appena precipitato sulla scena.

Intanto, dall'altra parte del reparto, una faccia si voltò a guardare la guardare. Una faccia che, sotto la giusta luce e da certe angolazioni, non sembrava molto diversa da quella di un certo Orazio Maniglia.

N'Gar Trombobo si accigliò nell'oscurità, leccandosi le ferite (o meglio sigillando le fessure con della pasta metallica). Chiaramente quei grossi ammassi di proteine erano più duri da distruggere di quanto pensasse.

Giocherellava con la batteria di coltelli da cucina pensierosamente, poi ne fece partire uno dalla sua mano robotica quasi per sperimentarne l'effetto. Il coltello attraversò l'aria a trecento chilometri all'ora e si andò ad impiantare di cinque centimetri su un muro a venti metri di distanza. Eureka!

N'Gar Trombobo scoprii che calcolando l'istante preciso del rilascio del coltello poteva ottenere un precisione di tiro di +/-3mm. L'unico problema ora era il rifornimento di coltelli...

Il reparto accessori per la casa era la risposta. Trombobo passò in rassegna l'intero reparto, rubando tutte le batterie di coltelli disponibili. Per fare spazio aprii il pannello posteriore del Bimbomat Deluxe e gettò via tre dozzine di mucche di plastica, un modellino di cartone delle Fattorie Prealpine e una raffigurazione esplosa dell'interno del motore di un trattore. Stava per uscire dal reparto accessori per la casa, proprio quando la signora e il signor Mammoletta vi stavano entrando.

"Che cosa orribile!" furono le esatte parole del sig. Mammoletta. In effetti furono le sue ultime parole.

"Lo voglio!" squittii la signora Mammoletta, prendendo N'Gar Trombobo tra le braccia. Fu l'ultima volta che poté dire di avere le braccia.

"Ha!" urlò Orazio Maniglia, sbucando da dietro una cucina in finto stile Chippendale brandendo un lungo bastone da Kendo e mostrando attraverso la grata della maschera un ghigno satanico.

"Ha!" gridò il tutore di Orazio Maniglia, afferrandolo per il colletto della sua camiciola da Kendo e sollevandolo di peso.

"Ha!" esclamò N'Gar Trombobo, infilando frettolosamente i resti dei signori Mammoletta nell'armadietto da cucina e aprendo di scatto il pannello posteriore.

Nei seguenti otto millesimi di secondo, successero diverse cose, quasi tutte simultaneamente.

Il tutore di Orazio Maniglia venne colpito sul naso da un bastone da Kendo, Orazio Maniglia venne colpito in un occhio da una riproduzione in polistirene di un capannone degli anni '30 e N'Gar Trombobo venne colpito sull'interfaccia olfattiva dal pavimento mentre tentava di compiere un intricato mezzo salto mortale per cercare di tirar fuori la mucca carolina gonfiabile che ingolfava il tutto.

"Eccolo lì, quel maledetto!"

"Per favore si calmi, signor Mazza. Mi dica dov'è?", disse il Vice Caporeparto.

"Là!", disse il signor Mazza. "È quel maledetto mostro meccanico che è saltato fuori dalla maledetta trapunta. Proprio come in quel maledetto film, *Aliens*".

"Bassta", urlò N'Gar Trombobo, la cui interfaccia orale, oltre al suo onore, si era danneggiata: "Percé non cappitte ce io sonno destinatto a dibentare il paddrone del cosmmo!" Urlando per la frustrazione, si lanciò contro Orazio Maniglia, che colpì il Bimbomat Deluxe con il suo bastone da Kendo, mandandolo a rotolare per il pavimento verso il sig. Mazza.

"Ti ho preso, diavolo di..." disse, abbassandosi per cercare di tirar su il Bimbomat tutto ammaccato - ma in realtà fu il robot in miniatura a tirar su lui.

"Yeeeaaaaa...", urlò N'Gar Trombobo mentre correva, tenendo il sig. Mazza, verso la finestra e il volo di sette piani che li aspettava al di là del vetro.

"...aaarrrrgh...", continuò quando il pavimento cedette circa sei metri prima della finestra.

"...ggghhrrrumpphhh...", aggiunse mentre atterrò in un box-doccia che una commessa stava mostrando a dei visitatori giapponesi nel reparto bagno del piano di sotto.

"fftannng", fece il cavo d'acciaio nella sua unica gamba funzionante, quando cercò di tirarsi su.

"...grroooompphh..." proferì mentre l'acqua mandava in corto i suoi circuiti, facendogli esplodere la testa.

"...fffluggg!", concluse mentre il Sig. Mazza e duecento chili di intonaco precipitarono su di lui.

"?§%*&π!", disse il Sig. Mazza. Non era da lui. "Maledetto ?§%*&π!", aggiunse come ripensamento.

Intanto, dai resti del Bimbomat Deluxe non proveniva alcun suono...

continua...

http://speccy.altervista.org/

LA BORSA DI K

IN QUESTA PAGINA POTETE VEDERE QUALI GIOCHI HANNO OTTENUTO I MIGLIORI VOTI NELLE RECENSIONI DELLE RIVISTE ITALIANE. SONO I GIOCHI CHE NON POTETE PERDERE: SE TUTTI NE PARLANO COSI' BENE VUOL DIRE CHE VALGONO LA PENA DI ESSERE GIOCATI!

IL LISTINO DEGLI 8 BIT

Ecco qui i Top Ten per computer a 8-bit. *The Untouchables* conquista il primo posto del primo listino, mentre la versione per C64 di *Turbo Out Run* "vendica" il disonore della versione per 16-bit.

THE UNTOUCHABLES	OCEAN	C64 ZX	97
TURBO OUT RUN	US GOLD	C64	94,80
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	C64	93,25
MYTH	SYSTEM 3	C64 ZX	93,25
HARD DRIVIN'	DOMARK	CPC ZX	91,05
STUNT CAR	MICROSTYLE	C64	90,25
CHASE H.Q.	OCEAN	ZX	88,9
RICK DANGEROUS	FIREBIRD	C64 CPC	88,75
OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN	C64 CPC	87,87
BATMAN	OCEAN	C64 ZX CPC	87,4

Seguono i giochi caldi: *The New Zealand Story, Power Drift* e *Dominator.*

IL LISTINO DEI 16-BIT

Il listino dei 16-bit dimostra che i recensori più "adulti" vogliono giochi più complessi e "intelligenti". *Carrier Command* guida la classifica grazie alla versione per PC uscita da poco. Anche il resto però non scherza in quanto a complessità...

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	AM PC	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INT	AM PC	95,55
DAMOCLES	NOVAGEN	ST	93,5
SIM CITY	INFOGRAMES	AM PC MAC	93,25
STAR TREK V	MINDSCAPE	PC	93,25
XENON II	IMAGEWORKS	AM ST	93,25
IT CAME FROM THE DESERT	CINEMAWARE	AM	92,75
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	AM	92,75
XENON II	IMAGEWORKS	AM ST	92,6
HARD DRIVIN'	DOMARK	AM ST	91,85

Seguono i giochi caldi: *Indy 500, Bomber* e *Stunt Car.*

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Quali società hanno ben figurato queste mese nelle recensioni delle riviste di computer giochi? Facile, leggete la tabella sottostante e lo saprete all'istante (rima baciata involontaria). Il listino riporta due cifre per ciascuna casa di software: la prima equivale all'indice per il mese in corso (che determina la posizione di classifica), mentre la seconda è la loro "quotazione". La quotazione è un indice delle prestazioni passate e poiché è la prima volta che pubblichiamo il listino, tutte le case di software partono da 100. Il mese prossimo, se una società scende, la sua quotazione diminuirà; se sale, aumenterà. Le posizioni sono determinate dai voti assegnati dai recensori delle diverse riviste durante il mese in corso. Questo significa che alcune case di software potranno non apparire nel listino finché i loro prodotti non verranno recensiti nel periodo di tempo considerato dall'indagine. Significa anche che, a breve termine, le case di software che producono soltanto un gioco molto apprezzato dai recensori avranno una quotazione più elevata di quelle che producono diversi giochi di minor successo. A lungo termine, però, il sistema adottato dal nostro esperto di statistica ridurrà la quotazione se essa dipende soltanto da uno o due titoli - riflettendo così la "vita" dei titoli in questione.

DIGITAL INTEGRATION	95,55	100
CINEMAWARE	92,75	100
PSYGNOSIS	88,58	100
MINDSCAPE	87,61	100
ELECTRONIC ARTS	87,5	100
PALACE	87,25	100
LOGOTRON	87,25	100
IMAGE WORKS	87,03	100
ELECTRONIC ZOO	86,85	100
IMAGINE	84,14	100
GENIAS	83	100
DELPHINE	82,87	100
RAINBIRD	82,7	100
HEWSON	82,08	100
OCEAN	81,39	100
RAINBOW ARTS	81,22	100
GRANDSLAM	81	100
MICROPROSE	80,97	100
LINEL	80,58	100
GREMLIN	80,45	100
LUCASFILM	80,20	100
COCKTEL VISION	80	100
EMPIRE	80	100
FIREBIRD	79,4	100
INFOGRAMES	78,69	100
UBI SOFT	78,41	100
MICROSTYLE	78,20	100
DOMARK	78,12	100
SIMULMONDO	77	100
US GOLD	76,57	100
SYSTEM 3	75,68	100
RELINE	75,62	100
SSI	75	100
ANCO	74,29	100
ELITE SYSTEMS	72,86	100
TENGEN	71,75	100
IMPRESSIONS	71,51	100
ACTIVISION	68,37	100
VIRGIN	65,62	100
ACCOLADE	64,76	100
CDS	63,76	100
MASTERTRONIC	61	100
PSS	55	100
SCREEN 7	54,18	100

IL LISTINO DEI COMPUTER

Ecco i primi cinque titoli per ciascun computer.

AMIGA

F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEG	97,0
SIM CITY	INFOGRAMES	93,2
IT CAME FROM THE DESERT	CINEMAWARE	92,7
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	92,7
XENON II	IMAGEWORKS	92,6

ATARI ST

DAMOCLES	NOVAGEN	93,5
XENON II	IMAGEWORKS	93,2
HARD DRIVIN'	DOMARK	91,8
STUNT CAR	MICROSTYLE	91,7
STRIDER	US GOLD	91,0

AMSTRAD CPC

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGR.	94,1
STAR TREK V	MINDSCAPE	93,2
BOMBER	ACTIVISION	91,7
INDY 500	ELECTRONIC ARTS	91,7
CONTINENTAL CIRCUS	VIRGIN	80,5

COMMODORE 64

THE UNTOUCHABLES	OCEAN	97,0
TURBO OUT RUN	ACTIVISION	94,8
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	93,2
MYTH	SYSTEM 3	93,2
STUNT CAR	MICROSTYLE	90,2

PC

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGRATION	94,1
STAR TREK V	MINDSCAPE	93,2
BOMBER	ACTIVISION	91,7
INDY 500	ELECTRONIC ARTS	91,7

SPECTRUM

BARBARIAN II	PALACE	90,0
BATMAN	OCEAN	87,4
BUTCHER HILL	GREMLIN	60,0
CHASE H.Q.	OCEAN	88,9

 http://speccy.altervista.org/

I LISTATI DI K

Dieci nomi di società e come sono nati

10 Atari
Dal gioco giapponese del Go: è l'equivalente del nostro "scacco", ma significa anche colpito, centrato.

20 Amstrad
Acronimo di **A**lan **M**ichael **S**ugar **TRAD**ing, dal nome del fondatore.

30 Apple
Steve Jobs e Steve Wozniak stavano per registrare il nome della loro società di "personal computer" quando si accorsero che non avevano pensato al nome. Una mela fu la prima cosa che videro.

40 Apricot
Significa albicocca e in inglese è, in ordine alfabetico, il primo nome di un frutto subito dopo quello della mela (*apple*).

50 Acorn
Dal detto inglese "from little acorns, mighty oaks do grow" ovvero "dalle piccole ghiande crescono possenti querce".

60 Coleco
Acronimo di Connecticut Leather Company. Infatti, agli albori la Coleco era una pelletteria.

70 Cambridge Computer
Dopo che Sir Clive Sinclair vendette il nome Sinclair alla Amstrad per 5 milioni di sterline, la nuova società fu battezzata dal nome della città universitaria dove vive e lavora Sinclair.

80 Domark
Dai nomi dei due fondatori: **Dom**inic Wheatley e M**ark** Strachan.

90 Leader
Una volta abbandonato il nome Mastertronic, che sapeva troppo di giochi economici, John Holder chiamò la nuova società per quello che era: *leader* nel mercato della distribuzione di giochi.

100 Melbourne House
Non c'è nessun interessante aneddoto da raccontare, ma il nome della società deriva dal fatto che i giochi che pubblicava erano realizzati da due programmatori australiani, Fred e Naomi Milgrom.

APPELLO AI "PROGRAMMATORI"

I listati di K hanno un difetto: non girano su nessun computer, neanche se non fate errori di battitura. Hanno però un pregio: vale la pena leggerli.

Inventate i vostri listati - preferibilmente su argomenti relativi ai computer - e speditelì a: K-Listati, Via Aosta 2, 20155 Milano. I migliori verranno pubblicati, con a fianco il vostro nome. Potreste diventare famosi. Almeno tra i vostri amici. Meglio di niente, no?

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di aprile, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di marzo).

SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA: ....

INDIRIZZO: ....

TELEFONO: .... **FAX:** ....

INIZIATIVA PROMOZIONALE: ....

http://speccy.altervista.org/

IL CACCIATORE DI POKE

di Alessandro Diano

Con la scusa di Natale e della Befana vi sarete procurati un sacco di nuovi giochi, ma scommettiamo che molti vi stanno ancora dando dei problemi? A seguito dell'articolo pubblicato nel numero scorso, questo mese vi proponiamo un listato di Pokehunter adatto adatto a **tutti** i videogiochi, purtroppo compatibile solamente col C64.

Esso rappresenta la logica conclusione di un discorso rivolto per quanto possibile alla totalità dei lettori, compresi quelli cui non cala un tubo di esadecimali & bytame vario e che non intendono neanche preoccuparsene: si tratta, infatti, della realizzazione pratica di tutto quanto descritto sino alla presente riga, con particolare riferimento alla banale quanto ingegnosa routine di Pokefinder originale, con la quale il listato proposto divide, appunto, il comune obbiettivo della ricerca di POKE.

Chiaramente, dovendo il listato operare nelle stesse locazioni occupate dal videogame da violare (dopo un ovvio reset!), le sue potenzialità sono decisamente inferiori a quelle del Pokefinder originale, che invece agisce con l'intero videogioco in memoria, non alterandone per giunta neppure un byte.

Il K-Pokehunter, invece, dovendo intervenire dopo un reset, dovrà rassegnarsi a controllare solo le locazioni non modificate dalla relativa routine ROM, nelle quali **spera** che sia rimasto quanto cercato, secondo le stesse restrizioni del Pokefinder su cartuccia (solo DEC e codifica vite standard).

Prima di riportare le modalità d'impiego della preziosa routine bisogna però mettere in guardia (chi ancora non l'avesse notato!) da un altro suo grosso difetto che, peraltro, è comune all'intero speciale che avete letto sin qui: la mancanza della SYS/CALL di partenza... Questa è una delle più delicate argomentazioni per la quale è impossibile una codificazione standard e, quindi, la relativa redazione di un programma "trovaSYS/CALL": la Pokehunter originale, infatti, non se ne fa assolutamente un pro blema in quanto non è necessario trovare l'indirizzo di restart adoperando una cartuccia di Freeze, poiché non alterando la memoria essa permette di far ripartire il programma da dove è stato interrotto.

Per la K-routine di Pokehunter, al contrario, il videogioco dev'essere resettato con conseguente parziale alterazione della memoria e, pertanto, per far ripartire il tutto bisogna agire secondo il celebre "do it yourself!", data (ripeto!) l'assoluta impossibilità di creare una routine in grado di svolgere automaticamente il compito: ogni programma inizia con la propria sequenza di istruzioni che è **sempre** differente da quelle dei suoi (per quanto simili) colleghi.

L'impossibilità di creare un apposito algoritmo per risolvere questo problema, comunque, significa esclusivamente che la ricerca della SYS/CALL può essere eseguita da persone dotate di discrete conoscenze Assembly, vista la mole di controlli (e tentativi) da effettuare, non certo elencabili in poche pagine.

COME USARE IL LISTATO

Ecco il listato BASIC del K-Pokehunter che dovrà essere impiegato dopo (consigliabile!) averlo registrato su disco per eventuali usi futuri; dando il RUN verrà creato su disco il vero e proprio K-Pokehunter, eseguibile in linguaggio macchina secondo le seguenti modalità.

1. Nel corso di una partita, prendere nota del numero di vite possedute e resettare il gioco
2. Posizionarsi sull'ultima riga in basso dello schermo e caricare l'eseguibile del K-Pokehunter digitando: LOAD "POKE-HUNTER",8,1
3. SENZA spostarsi con il cursore e senza curarsi di ciò che accade allo schermo (che contiene il K-Pokehunter; n.d.a.) digitare: SYS 1024
4. Rispondere alla domanda iniziale con il numero di vite notato in precedenza

Il K-Pokehunter inizierà a scandire l'intera memoria alla ricerca delle possibili POKE che, se trovate, verranno visualizzate sullo schermo, sia in decimale che in esa, per poterle annotare in tutta calma: premere un qualsiasi tasto per riprendere la ricerca. Al termine della stessa le possibili comunicazioni saranno tre: "Tentativo fallito", "Perdi una vita e riprova." oppure "Poke installate!".

Il primo messaggio significa che la POKE cercata si trovava nell'area di memoria alterata dal reset oppure che non è rintracciabile normalmente a causa di una codifica delle vite non standard in memoria; il secondo informa che le POKE probabili sono diverse e, pertanto, necessita perdere una vita per provare nuovamente con un numero differente che, si spera, non crei ulteriori ambiguità. In tal caso è spesso opportuno annotarsi le POKE elencate dal K-Pokehunter e ricaricare il gioco per poter riprovare con un numero di vite differente da quello del primo tentativo; ci si assicuri, però, che qualsiasi sequenza di morte/perdita vite (esplosione grafica, sonoro, ecc.) si concluda del tutto, prima di resettare il gioco e poter così considerare come attuale il numero di vite rimaste; confrontando le POKE annotate nelle diverse prove andranno, quindi, cercate quelle presenti in entrambi gli elenchi che, in ogni caso, si presumono minimi.

Nell'ultimo (fortunati!) caso si sarà, invece, informati che le POKE precedentemente mostrate sul video sono state inserite in memoria e, quindi, si attende solamente che venga digitata la misteriosa SYS di restart ad opera vostra oppure di qualche generoso contribuente di TNT; è tutto: buona caccia.

```
10 REM POKEHUNTER V1.1 - (') 1989
11 REM ALESSANDRO DIANO PER KAPPA
12 :
13 DATA 120,4,169,55,133,1,162,255,154,169,252,72,169,250,72,88,2125
14 DATA  232,142,32,208,142,33,208,138,157,0,216,157,0,217,157,0,2039
15 DATA 218,232,208,244,134,249,134,248,32,22,6,5,8,14,13,112,1879
16 DATA
111,107,101,104,117,110,116,101,114,32,66,89,32,107,65,80,1452
17 DATA 80,65,32,45,32,40,64,41,32,39,56,57,32,97,76,69,857
18 DATA 88,32,100,73,65,78,79,13,13,110,85,77,69,82,79,32,1075
19 DATA 68,73,32,86,73,84,69,32,82,73,77,65,83,84,69,32,1082
20 DATA 40,49,47,57,41,191,32,228,255,201,49,144,249,201,58,176,2018
21 DATA
245,41,15,133,196,162,1,160,0,134,252,132,251,230,251,208,2411
22 DATA 4,230,252,240,68,32,249,5,16,243,201,206,240,4,201,222,2413
23 DATA 208,235,200,32,249,5,133,253,200,32,249,5,133,254,160,0,2348
24 DATA 32,252,5,133,255,197,196,240,7,56,233,1,197,196,208,205,2413
25 DATA 166,249,160,251,185,0,0,157,52,3,232,200,208,246,134,249,2492
26 DATA 32,156,5,32,62,5,76,139,4,152,166,249,208,27,32,22,1367
27 DATA 6,13,13,13,116,69,78,84,65,84,73,86,79,32,70,65,946
28 DATA  76,76,73,84,79,174,76,62,5,157,52,3,157,53,3,202,1332
29 DATA 202,202,189,52,3,133,253,189,53,3,133,254,138,56,233,5,2098
30 DATA 170,144,83,165,254,221,53,3,208,7,165,253,221,52,3,240,2242
31 DATA 235,32,22,6,13,13,13,112,69,82,68,73,32,85,78,65,998
32 DATA 32,86,73,84,65,32,69,32,82,73,80,82,79,86,65,174,1194
33 DATA 132,2,32,41,6,13,13,13,112,82,69,7w,73,32,85,78,860
34 DATA 32,84,65,83,84,79,174,169,0,133,198,141,32,208,32,228,1742
35 DATA 255,240,251,164,2,96,162,0,160,251,189,52,3,153,0,0,1978
36  DATA 232,200,208,246,165,251,5,252,240,10,32,249,5,73,99,32,2299
37 DATA 241,5,208,228,32,22,6,13,13,13,112,79,75,69,83,32,1231
38 DATA 73,78,83,84,65,76,76,65,84,69,161,76,62,5,32,22,1111
39 DATA
6,13,13,13,112,111,107,101,160,165,252,166,251,32,205,189,1896
40 DATA 169,44,32,210,255,160,0,32,249,5,73,99,170,72,169,0,1739
41 DATA
32,205,189,230,211,169,36,32,210,255,165,252,32,218,5,165,2406
42 DATA 251,32,218,5,169,44,32,210,255,104,160,0,72,74,74,74,1774
43 DATA  74,32,229,5,104,41,15,24,105,48,201,58,144,2,105,38,1225
44 DATA 76,210,255,141,8,6,169,145,141,9,6,169,251,44,169,253,2052
45 DATA 141,10,6,120,238,32,208,230,1,169,0,177,0,72,198,1,1603
46 DATA 169,177,141,9,6,88,104,96,169,32,160,0,153,128,6,153,1591
47 DATA 232,6,136,208,247,132,211,169,14,133,214,104,133,61,104,133,
2237
48 DATA 62,230,61,208,2,230,62,177,61,8,41,127,32,210,255,40,1806
49 DATA 16,239,165,62,72,165,61,72,96,948
50 PRINT CHR$(147): PRINT " POKEHUNTER (') 1989 A.D. X KAPPA": PRINT
51  PRINT " CONTROLLO DEI DATI: ATTENDERE...": PRINT
52 FOR L=13 TO 49: K=0: E=16: IF L=49 THEN E=9
53 FOR V=1 TO E: READ B: IF B<0 OR B>255 THEN 55
54 K=K+B: NEXT V: READ T: IF T=K THEN 56
55 PRINT: PRINT: PRINT "ERRORE NELLA LINEA";L: STOP
56 PRINT L;"OK",: NEXT L: PRINT: PRINT
57 PRINT " DATI CORRETTI: INSERIRE UN DISCO.": POKE 198,0: WAIT 198,1
58 PRINT: PRINT " SALVO IL FILE ESEGUIBILE: ATTENDERE.": RESTORE: POKE
198,0
59 OPEN 2,8,15,"I0": OPEN 1,8,1,"":POKEHUNTER": GOSUB 63
60 FOR L=0 TO 36: FOR V=0 TO  15: READ B: IF B=948 THEN 62
61 PRINT# 1,CHR$(B);: NEXT V: READ T: NEXT L
62 CLOSE 1: GOSUB 63: CLOSE 2:PRINT : PRINT " FILE 'POKEHUNTER' SALVA-
TO.": END
63 INPUT# 2,A,B$,C,D: PRINT: PRINT A;B$;C;D: IF A=0 THEN RETURN
64 PRINT: PRINT " FILE NON SALVATO!": CLOSE 1: CLOSE 2: END
```

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDITA

VENDO espansione di memoria A501 per Amiga 500 (come nuova) al miglior offerente.
■ Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr)

VENDO per MSX 2: programma di elaborazione testi + programma grafico + giochi + 2 versioni MSXDOS + corso autoapprendimento Basic ecc. compreso di manuali (in 5 dischi da 3.5) a sole 50.000.
■ Valentino Albanese 0434/978584 (ore pasti)

VENDO nuovo Commodore 64 + copri tastiera + due registratori + duplicatore + cartucce + moltissimi giochi su cassetta + accessori + riviste. Singolarmente o tutto a L. 600.000. Max serietà. Telefonare ore pasti a:
■ Gianluca De Cubellis 06/7008903

VENDO C64 in ottime condizioni con il seguente materiale. Penna ottica, cartridge copiatrice Niki 2, cartuccia gioco, Disk Drive 1541 originale, moviola fermo immagine, interfaccia per duplicazione di nastri, due registratori, copri tastiera, presa scart e cavo antenna per il collegamento con video, giochi, il tutto in blocco a sole L. 600.000 trattabili oppure singolarmente a prezzi da contrattare. Per informazioni telefonare al:
■ 0187/674414 e chiedete di Sergio

VENDESI C64 nuovo modello bianco, in ottimo stato, usato pochissimo + registratore + vari giochi + in omaggio al primo acquirente un joystick e riviste di videogiochi. Il tutto a L. 400.000. Telefonare solo se interessati dopo le 9 di sera allo
■ 0362/229142 e chiedere di Matteo

Causa acquisto di Pc VENDO computer Commodore 128, con basic 7.6, CP/M, monitor del LM, convertibile in C64, in più joystick Speedking e Navigator, tutti i numeri di Zzap! fino al 40, registratore ed innumerevoli videogiochi (originali!) scelti tra il meglio della produzione. Tutto scontatissimo (fate i vostri conti ...) in imballo originale e in perfetto stato.
■ Massimo Gorla via Coppa, 14 - 28067 Pernate (No) tel. 0321/437212

VENDO per Amiga 500 "Strumenti" compatibili con l'"Aegis Sonix", quali: voci digitalizzate, basi ritmiche e stacchi musicali, tutti inediti e di ottima qualità. Ogni disco è pieno fino all'orlo ed il suo costo è di L. 5.000 (disco compreso). Per informazioni scrivere o telefonare (solo ore pasti) a:
■ Mitia Mambella via Modesto della Porta, 24 - 65129 Pescara tel. 085/61894

VENDO dischi 3" 1/2 vergini L. 1.800. Cerco anche CONTATTI con possessori di Amiga. Scrivete o telefonate a
■ Daniele Fabbri via dell'Unità, 3 - 61100 Pesaro tel. 0721/281352

VENDO al migliore offerente il mio C64 con drive, registratore, due joystick e diversi programmi sia su disco che su cassetta.
■ Francesco Lai via Gennargentu, 15 - 08010 Borore (Nu) tel. 0785/86640

VENDO C64 + registratore + duplicatore + drive 1541 + speedos (montato) + giochi a L. 400.000. Tutto originale Commodore; tastiera 3 anni, drive 1 anno, entrambi revisionati e perfettamente funzionanti.
■ Stefano Lacalamita via Magenta, 13 - 20024 Garbagnate Milanese (Mi) tel. 02/9957043

VENDO C64 + monitor + modulatore TV + registratore + drive 1541 + mouse + adat. telematico 6499 + 8 dischi originali + 40 cassette e 19 dischi di edicola. Tutto a L. 1.100.000. Regalo portadischi e 23 riviste di Zzap!!!
■ Tel. 02/99051774 max serietà

VENDO Amiga 500 (nuovo) + espansione 512 Kb + modulatore Tv + mouse + joystick tac 2 + giochi + tutti i manuali ecc. (garanzia compresa) già inclusi nella confezione. Il tutto ha un valore reale di L. 1.300.000. Prezzo L. 1.000.000 (trattabili) per informazioni
■ telefonare al numero 06/8392527 (Roma)

VENDO Atari 130xE, registratore, monitor, joystick, programmi e libri vari. Il tutto, come nuovo, a L. 400.000.
■ Tel. 091/6473761

VENDO Commodore 16 + registratore + giochi. L. 100.000.
■ Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267772

VENDO dischetti vergini 3"1/2 (720kb) formattabili 1.44 Mb, con etichette a L. 1.600. Minimo ordine 50 dischetti. Pagamento anticipato con vaglia postale niente spese postali. Altrimenti + L. 5.000 (ogni 50 dischetti). Vendo compatibile IBM-AT, 80286-12Mhz completo di monitor (scheda CGA) e tastiera a L. 1.500.000 trattabili + programmi.
■ Mario Velucchi via Romana, 169/4 - 52040 Vitiano (Ar) tel. 0575/97195 il sabato

ACQUISTO

CERCHIAMO Olivetti PC I (Ms-Dos compatibile) in buone condizioni, con un prezzo non superiore a L. 500.000. Trattiamo solamente con la provincia di Brescia e con zone limitrofe. Max serietà!!!
■ Alessandro Boccafolio v.le Motta, 28 - 25015 Desenzano del Garda (Bs) tel. 030/9140472 e Simone Maltauro via Togliatti, 5 - 25015 Desenzano del Garda (Bs) tel. 030/9144416

CERCASI Amiga 500 o sua espansione a prezzo accessibile. Telefonare dopo le 9 di sera di sera allo
■ 0362/229142 e chiedere di Matteo

CERCO l'autografo originale dello zio di Matteo Bittanti (ero il 2304!). Cerco inoltre la versione piratata del gioco "Escape from Cannizzaro" per IBM (VGA). Esigo massima serietà. Beppe

COMPRO espansioni, cartucce e console Colecovision, Atari VCS, Intellivision, Vectrex, Sega, Nintendo ovunque e di qualsiasi tipo;
■ Massimiliano Vanini v.le Ranzoni, 2 - 20149 Milano tel. 02/461384 dopo le h. 21

SCAMBIO

Cerco possessori di Amiga per SCAMBIARE software. Non scrivetemi se vendete perché cestinerò immediatamente le lettere. Annuncio sempre valido. Scrivete a:
■ Gianluca Truffi via Vigna Alta, 14 - 20075 Lodi (Mi)

SCAMBIO software per Amiga. Telefonate e non rimarrete delusi! Scrivete, risponderò a tutti!!
■ Sergio Lanzone via Carlo del Croix, 8 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/2197

Cerco possessori di IBM e compatibili per SCAMBIO di programmi e giochi e soprattutto adventure. Annuncio sempre valido.
■ Sergio Fabi via Don Minzoni, 5 - 12045 Fossano (Cn) tel. 0172/692332

Cerco possessori di computer Amiga per SCAMBIO di programmi. Rispondo a tutti.
■ David Bonamici via Tito Speri, 12 - 51015 Monsummano (Pt) tel. 0572/83755

SCAMBIO software per Amiga 500. Sono molto fornito (Space Ace, Operation Thunderbolt, ecc). Max serietà.
■ Luca Di Petta via Virgilio, 25 - 66050 San Salvo (Ch) tel. 0873/342080

SCAMBIO programmi per Atari ST (possibilmente in zona) scrivere a:
■ Vittorio Ricco via Cellini, 6 - 84090 Belvedere di Battipaglia (Sa) tel. 0828/671175 dalle 19.00

Cerco utenti Amiga per eventuale SCAMBIO di programmi e giochi. Telefonare allo
■ 090/773934 e chiedere di Stefano

SCAMBIO con tutti giochi e utility per Amiga. Per contattare scrivere a
■ Angelo D'Agostino via De Gasperi, 32 - 57029 Venturina (Li) tel. 0565/850124
P.S.: se a qualcuno interessa vendere un modem per Amiga telefoni al numero sopra indicato, si richiede max serietà e un buon prezzo.

SCAMBIO Software per Amiga. Non compro né vendo. Mandatemi la vostra lista ed io manderò la mia. Max serietà. Rispondo a tutti. Saluto tutti gli amighisti.
■ Elvio Muretta via Martiri della Resistenza, 102 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/491335 (dalle 21 alle 22)

SCAMBIO per Amiga ultimissime novità nelle vicinanze di Barlassina (Mi) accetto tutto sia nuovo che vecchio. Preferibile contatto di persona.
■ Alberto Scalco via dei Prati, 36 - 20030 Barlassina (Mi) tel. 0362/561145

CONTATTI

Possessore di Amiga 500 cerca nuovi amici per SCAMBIO programmi, idee, consigli trucchi ed eventualmente la formazione di un club. Non vendo né compro. Max serietà. Rispondo a tutti. Contattare:
■ Luigi Zanotti via Pò, 43 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/701726 ore 14/21.00

CERCASI amici residenti in Roma o dintorni disposti a formare un gruppo per giocare a Dungeon & Dragons.
■ Telefonare ore pasti a Gabriele 06/ 4131139 oppure a Dario 06/7886122

Amiga Club Velletri CERCA nuovi soci che abbiano voglia di sfruttare al meglio il loro Amiga. Contattare:
■ Luca Nardini via Colle Perino, 63 - 00049 Velletri (Roma) tel. 06/9624763

Cerco CONTATTI per Amiga.
■ Francesco tel. 039/6957091

Cerco possessori di Atari ST per fondare un Club di utenti Atari senza scopo di lucro, per informazioni il mio indirizzo è:
■ Giuseppe Vitucci via XXIV Maggio, 51 - 70024 Gravina (Ba) tel. 080/8554385

Vorremmo CONTATTARE ragazzi per partite a "Dungeons & Dragons" abbiamo i 5 set, i dadi e le miniature. Rivolgersi a:
■ Thomas Battista via Damiano Chiesa, 10 - 00010 Marcellina (Rm)

Amiga cerco CONTATTI per scambi di informazioni e programmi. Escluso scopo speculativo. Scrivere a
■ Massimo Bartalena via Tavolazzo, 6 - 12038 Savigliano (Cn)

Possessore di "Amiga" cerca CONTATTI in tutta Italia. Scrivetemi inviando la lista programmi in vostro possesso. Rispondo a tutti. Massima serietà.
■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi) tel. 055/642087

SCAMBIO software riguardante giochi innanzitutto RPG, Adventure o giochi di ruolo (per CBM 64); Max serietà. Per eventuali contatti scrivere a:
■ Francesco Matera via Torricelli, 4 - 71042 Cerignola (Fg) o telefonare allo 0885/413906 (ore pasti)

KLASSIFICHE

Questa è la classifica dei videogiochi che vanno per la maggiore in un ufficio della SIP del quale, per correttezza, non vi riveliamo l'ubicazione. Adesso, per favore, non cominciate a dire che capite perché i telefoni vanno male, in quanto l'ufficio di cui sopra, non ha niente a che vedere con le parti elettromeccaniche che solitamente vi consentono di parlare con vostra zia Carolina o con la fidanzata di turno...

Naturalmente il PC su cui girano è un compatibile IBM con pessima scheda grafica (4 colori) e senza joystick, ma la monotonia di una giornata di lavoro va' pur spezzata in qualche modo.

TETRIS (Il record attuale è di 13.089 punti)
GPC (Accolade) (Con preferenza per le Mc Laren e per la pista di Monza. Record sul giro 1'09"04)
ZAK (Cosa volete, parlando di telefoni...)
LARRY (Beh è didattico, così impariamo l'inglese...)
BATTLE CHESS (Bello...anche se l'animazione ci fa piangere)

IN REDAZIONE

I giochi che più hanno "distratto" i redattori di K questo mese:

FABIO ROSSI

SPACE ROGUE Origin C64
BLOCK OUT California Dreams Amiga
MYTH System 3 C64
GHOULS 'N' GHOSTS Us Gold C64 (Help! Non riesco a passare il livello dei demoniazzi di pietra!!)
OMEGA Origin C64

TIZIANO TONIUTTI

STUNT CAR RACER Microstyle Amiga
IT COME FROM THE DESERT Cinemaware Amiga
INTERPHASE Imageworks Amiga
(Grande Wish You Where Here all'inizio.)
TETRIS Mirrorsoft Amiga
EXTRA TIME Anco Amiga

http://speccy.altervista.org/

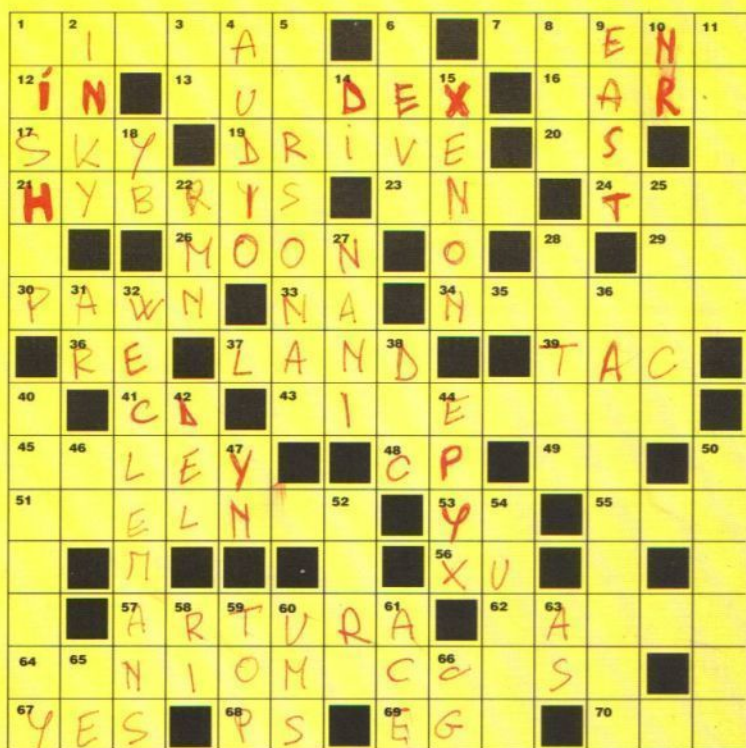
CRUCIKAPPA

(Antonio Visca)

ORIZZONTALI

1) Il modo grafico a matrice di punti.
7) Un livello di *Time Bandit*.
12) Non è *out*.
13) *Quest for Ultimate Dexterity*.
16) Coin-op anti-droga della Williams.
17) *Super* ___, vecchio gioco invernale della Microids.
19) *Test* _____, un gioco con dischi-scenario della Accolade.
20) Arsenico.
21) Uno sparatutto della Discovery Software
23) Coin-op house di *Ikari III*.
24) Touring Club Italiano.
26) ___*walker*, il gioco di Michael Jackson.
29) Rovigo.
30) *The* ____, la prima avventura della Magnetic Scroll.
33) Napoli.
34) Il nome di Spiny, programmatore di *Fernandez Must Die*.
36) Una pedina degli scacchi.
37) In *Monster*___ si svolge l'ultima avventura di Wonderboy.
39) Vecchio joystick della Suncom.
41) Compact Disc.
43) Filastrocca inglese.
45) *Arcade*____, una delle prime compilation per Amiga.
48) Iniziali del gioco di pirateria spaziale della Palace.
49) Particella pronominale.
5l) Il nome del "Corridore Atomico"
53) Una avventura dinamica per il Sega Master System.
55) Nuclei Anti Sofisticazione.
56) Gli estremi di Xanadu.
57) Il primo gioco della Gremlin recensito da K.
62) Il nome di un collaboratore di K.
64) La R e la A di RAM.
67) Il "si" di Lady Diana.
68) Post Scriptum.
69) Abbreviazione di egregio.
70) Head Up Display.

VERTICALI

1) David, programmatore della Imageworks.
2) Uno dei fantasmini di Pac-Man.
3) Metri quadrati.
4) Una delle voci della K-pagella.
5) Vecchia simulazione automobilistica di Geoff Crammond.
6) La P di PC.
8) Acido Ribonucleico.
9) La "E" degli adventure.
10) Gli estremi del Navigator.
11) _____ *Fighter*, recente conversione della Firebird.
14) Preposizione semplice.
15) Il primo gioco dei Bitmap Brothers.
18) La sigla delle linee aeree spagnole.
22) Romani senza pari
25) Un vecchio gioco della Linel.
27) Se la facevano con Biancaneve...
28) _____ *Antic*, il terzo episodio della saga *SPY vs SPY*
31) Iniziali del capo redattore di K.
32) Il "simulatore" di Ford Sierra Cosworth della Ocean.
35) Il principe di casa Apple.
38) Run ___, famoso gruppo rap americano.
40) Per gli amici Zak.
42) Il tasto per cancellare dell'Amiga.
44) Epica software house famosa per i suoi giochi sportivi.
46) Sigla della Luftansa.
47) I... confini dello Yemen.
50) La software house di *Ghouls'n'Ghosts*.
52) L'anello che portano anche gli uomini.
54) Un tipo di benzina.
58) Le iniziali di Dangerous, protagonista del gioco omonimo.
59) ___ *Gun*, film e gioco di aerei.
60) *Universal Military Simulator*.
61) L'eroe terrestre nemico del malvagio comandante Borf.
63) Allievo Sottufficiale.
65) Il dittongo di paese.
66) Computer Games.

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

O	B	L	I	T	E	R	A	T	O	R		O	P	A
U	B	I	S	O	F	T		A		A	N	C	O	
T			S	W		Y		I	D	P		E	P	T
L	E	T		N	I	P	O	T	E		P	A	U	L
A	G	E			N	E		O	M		B	N	L	
W	A	N	T	E	D		N		O	P			O	C
		G	A	R	Y		I	Z	N	O	G	O	U	D
A	M	E	R	I		U	N	O		N	A		S	R
C		N		C	S		T	O	P	G	U	N		O
I	C		D		T	H	E	M		O	N	U		M
D	A	M	A		Y	E	N				T		A	
	F	I	N	A	L		D	R	I	L	L	E	R	
	F	D		D	E	M	O		B	R	E	A	C	H
W	E	I	R	D		A		A	M	S	T	R	A	D

http://speccy.altervista.org/

E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...

SIM CITY

AIRPORT

BUSINESS CENTER

HOSPITAL

STADIUM

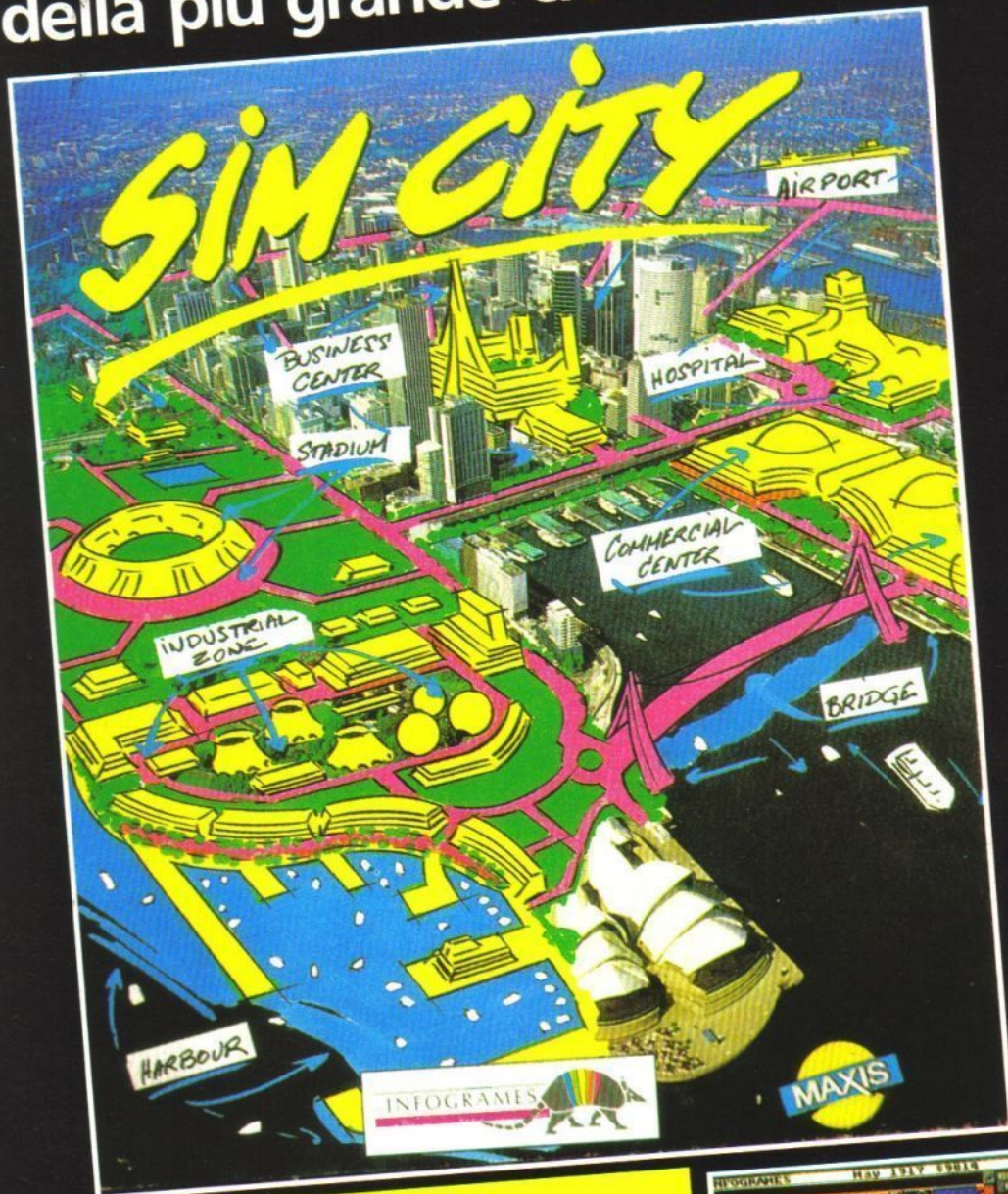
COMMERCIAL CENTER

INDUSTRIAL ZONE

BRIDGE

HARBOUR

INFOGRAMES

MAXIS

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...
Da Kappa - ottobre 1989

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos · COMMODORE C64 · MACINTOSH · ATARI ST

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

http://speccy.altervista.org/

Harley-Davidson

MINDSCAPE
INTERNATIONAL